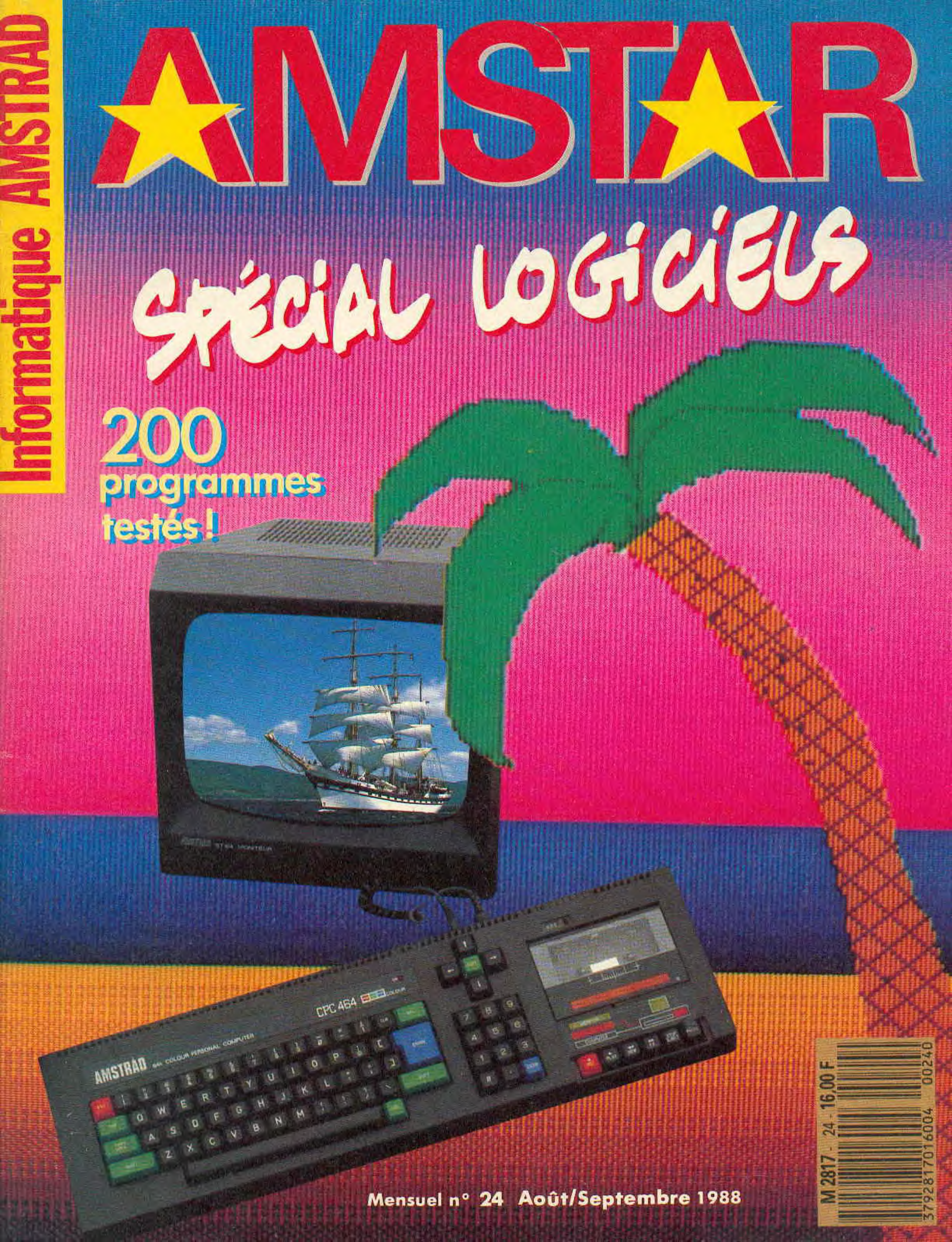

Informatique AMSTRAD
AMSTAR
SPÉCIAL LOGICIELS
200 programmes testés !
AMSTRAD
CPC 464
M 2817 - 24 - 16,00 F
3792817016004 00240
Mensuel n° 24 Août/Septembre 1988

Août-Septembre n° 24



AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.

Directeur de publication :
Sylvio FAUREZ
Rédactrice en chef
Catherine VIARD
Rédaction
Olivier SAOLETTI
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Rewriter
Isabelle HALBERT
Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquette – Illustrations
Jean-Luc AULNETTE
Secrétariat – Abonnement
Catherine FAUREZ
Relations extérieurs promotion
Sylvio FAUREZ

Administration – Diffusion
Editions SORACOM
La Haie de Pan
35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
CCP RENNES 794.17V
Tél. 99.52.98.11 +
Télécopie 99.52.78.57
Terminal NMPP E83

Option Presse Diffusion
17, rue A. Laurent
94120 Fontenay-sous-Bois
1.48.75.07.87
Terminal E13

Publicité
IZARD CREATION, 15 rue St-Melaine
35000 RENNES. Tél. 99.38.95.33





Couverture : crédit photo Maurice UGUEN

Photocomposition SORACOM - Photogravure SCANN-OUEST
Impression PARADOXE - Distribution NMPP - Dépôt légal à parution

CARRIER COMMAND

BRITISH TELECOM

Firebird nous promet une nouvelle sortie pour Août : Samuraï Warrior, un jeu d'action. Silverbird propose lui : Stuntbike Simulator, Skateboard Kidz et Mr Wino. Les deux premiers sont des simulations, le troisième est un "platform-game" de facture classique. Rainbird pense aussi à une version de Carrier Command sur CPC. Cette adaptation devrait sortir bientôt (c'est en tout cas ce qu'ils disent !), peut-être en même temps que Black Lamp un jeu de lutins et de sorciers, plein de rebondissements.

TITUS

Fire and Forget, ce jeu destructeur déja sorti sur Atari et Amiga est annoncé pour début septembre en version CPC. Off-shore Warrior, jeu non moins "destroy" devrait normalement voir le jour fin septembre. Je peux vous assurer un certain remue-ménage dans votre ordinateur que ce soit sur terre ou sur l'eau, puisque les deux programmes mettent dans vos mains des engins assez terribles.

OFF SHORE WARRIOR



FIRE AND FORGET



ACTUALITE

CARRAZ Editions

Les petits malins, ce ne sont pas les lecteurs d'Amstar mais les héros d'un dessin animé diffusé par FR3 tous les dimanches à 18 heures. Les logiciels seront disponibles en septembre sur CPC. Le premier, intitulé Bobby fête son anniversaire, est destiné aux 3/6 ans. Il met à contribution le sens de la déduction des enfants grâce à une enquête dans Malinville. Le deuxième logiciel est un utilitaire de coloriage : les personnages étant bien sûr les protagonistes du dessin animé (prix : 149 F). Ces logiciels feront l'objet d'un concours lors de l'Amstrad Expo au stand CARRAZ Editions.

Un autre logiciel est annoncé pour la rentrée : il s'agit de vie et mort des dinosaures. Une "enquête" archéologique sur la disparition de ces grosses bestioles.



LORICIELS

La Porsche aux couleurs de Loriciels est arrivée 2ème sur le circuit Paul Ricard en juillet. Le 4 octobre, un nouveau départ sera donné à Albi: René Medge conservera sans doute sa 3ème place au classement général. Tout ceci nous amène au logiciel de simulation automobile intitulé comme de bien entendu "944 TURBO CUP" Cette simulation en 3D contiendra de nombreux circuits dont ceux du trophée, des images digitalisées, un livret rédigé par René Medge et décrivant les trucs et astuces du pilotage "pro". Il y aurait même une surprise à l'intérieur du boîtier, mais... chut ! Dans l'émission "on va gagner", c'est Billy 2 qui prend la relève à partir du 13/7/88.

Un joystick étrange et venu d'ailleurs : il est minuscule, on peut le tenir dans une seule main et il s'adapte avec du velcro sur le clavier de votre ordinateur. Il est de couleur grise, afin de mieux se confondre avec la couleur des PC (prix : 149 F)

Le studio d'Annecy donne de ses nouvelles avec l'annonce d'un jeu d'aventure-simulation-arcade ! Totalement novateur et se déroulant dans les airs. C'est malheureusement tout ce qui nous a été communiqué.

Mata Hari adapté sur CPC, c'est possible et c'est pour le début septembre sur ST, PC et CPC.



LOGICIELS PRESENTES DANS CE NUMERO

ARCADE

ARKANOID II	Imagine
ATOMIK	FIL
BAD CAT	Go !
BEDLAM	Go !
BEYOND THE ICE PALACE	Elite
BRAVESTARR	Go !
BUBBLE BOBBLE	Firebird
BUBBLE GHOST	Ere Informatique
CAPTAIN AMERICA	Go !
CHAIN REACTION	Durell
COBRA	Loriciels
COMBAT SCHOOL	Océan
CONVOY RAIDER	Gremlin Graphics
CYBERNOID	Hewson
DANGER STREET	Chip
DEATH WISH 3	Gremlin Graphics
DESOLATOR	U.S. Gold
FIRETRAP	Electric Dreams
FLYING SHARK	Firebird
FREDDY HARDEST	Imagine
GABRIELLE	Ubi Soft
GAME OVER	Imagine
GOTHIK	Firebird
GRYZOR	Océan
GUNSMOKE	Go !
HOPPINGMAD	Elite
I BALL II	Firebird
IMPACT	Audiogenic
KARNOV	Electric Dreams
LAZER TAG	Go !
MACH 3	Loriciels
MAD BALLS	Océan
MANGE CAILLOUX	Ubi Soft
MASTERS OF THE UNIVERSE	Gremlin Graphics
MEGA-APOCALYPSE	Martech
METROCROSS	U.S. Gold
NEBULUS	Hewson
NORTHSTAR	Gremlin Graphics
PAPERBOY	Elite
PHANTOM CLUB	Océan
PLASMATRON	CRL
PREDATOR	Activision
QUARTET	Activision
RAMPAGE	Activision
RAMPARTS	Go !
RED LED	Starlight Software
RENEGADE	Imagine
ROAD RUNNER	U.S. Gold
ROLLING THUNDER	U.S. Gold
RX 220	Microïds
RYGAR	U.S. Gold
SHACKLED	U.S. Gold
SIDE ARMS	Go !
SLAP FIGHT	Imagine
SPACE HARRIER	Elite
SPACE RACER	Loriciels
STAR WARS	Domark
THE LAST MISSION	Loriciels
TRANTOR	Go !
TUER N'EST PAS JOUER	Domark
ULTRON 1	Chip
WIZBALL	Océan
WONDER BOY	Activision

ARCADE/AVENTURE

ANDY CAPP	Mirror Soft
AQUANAUTE	FIL
BASIL, THE GREAT MOUSE DETECTIVE	Gremlin Graphics
BILLY II	Loriciels
BIRDIE	Ere Informatique
BLOOD BROTHERS	Gremlin Graphics
BLOOD VALLEY	Gremlin Graphics
BOB MORANE Chevalerie	Infogrames
BOB MORANE Science Fiction	Infogrames
CHARLY DIAMS	Loriciels
DARK SCEPTRE	Firebird
ENLIGHTENMENT DRUID II	Firebird
FRANKENSTEIN	CRL
GARFIELD	The Edge
GAUNTLET II	U.S. Gold
IMPOSSIBLE MISSION II	Epyx
JACK THE NIPPER II	Gremlin Graphics
LA PANTHERE ROSE	Infogrames
MARCHE A L'OMBRE	Infogrames
MASK	Gremlin Graphics
MASK 2	Gremlin Graphics
NITROGLYCERINE	Coktel Vision
PLATOON	Océan
SKY HUNTER	Ere Informatique
SMART & CLEVER	Magic Bytes
STIFFLIP & CO	Palace Software
TERRAMEX	Grandslam Entertainments
THE FLINTSTONES	Grandslam Entertainments
VENOM STRIKES BACK	Gremlin Graphics
VIXEN	Martech

AVENTURE

20.000 LIEUES SOUS LES MERS	Coktel Vision
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	Coktel Vision
BLUEBERRY	Coktel Vision
CLASH	Ere Informatique
CONSPIRATION	Ubi Soft
CRASH GARETT	Ere Informatique
DRILLER	Incentive Software
E.X.I.T.	Ubi Soft
FORTERESSE	Loriciels
HAN D'ISLANDE	Loriciels
HURLEMENTS	Ubi Soft
IZNOGOUD	Infogrames
JINXTER	Rainbird
KNIGHTMARE	Activision
L'AFFAIRE SANTA FE	Infogrames
L'ANGE DE CRISTAL	Ere Informatique
L'ANNEAU DE ZENGARA	Ubi Soft
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	Ere Informatique
L'ŒIL DE SET	Ubi Soft
LA CHOSE DE GROTEMBURG	Ubi Soft
LA MARQUE JAUNE	Cobra Soft
LE MAITRE DES AMES	Ubi Soft
LE MANOIR DU COMTE FROZARDA	MBC
LE PASSAGER DU TEMPS	Ere Informatique
LES RIPOUX	Cobra Soft
MARMELADE	MBC
MEWILO	Coktel Vision
OXPHAR	Ere Informatique
PEUR SUR AMITYVILLE	Ubi Soft
PHARAON	Loriciels
PROFESSION DETECTIVE	Ubi Soft
QIN	Ere Informatique
RAT CONNECTION	MBC
THE DARK SIDE	Incentive Software
THE GUILD OF THIEVES	Rainbird
TURLOGH LE RODEUR	Cobra Soft

EDUCATIF

A LA DECOUVERTE DE LA TERRE	Coktel Vision
APPRENDS-MOI A COMPTER	Cedic Nathan
AU NOM DE L'HERMINE	Coktel Vision
BALADE OUTRE-RHIN	Coktel Vision
CALCUL	Hatier Logiciels
COURS DE SOLFEGE	TMPI
ENIGME A OXFORD	Coktel Vision
FRANCAIS-REUSSITE	Cedic Nathan
FRANCAIS-SONS	Micro-C
GRAMMAIRE LANGUE FRANCAISE	Cedic Nathan
J'APPRENDS A OBSERVER	Cedic Nathan
KIT CM2/6EME	Hatier Logiciels
LA BOSSE DES MATHS	Coktel Vision
LES VOLEURS DE TEMPS	Carraz Editions
MATHS	Micro-C
MICRO BAC	Cedic Nathan
OBJECTIF CALCUL C.P.	Hatier Logiciels
OBJECTIF FRANCE	Coktel Vision
ORTHOCRACK	Hatier Logiciels
ORTHOGRAPHE CM	Hatier Logiciels
REUSSIR	Logiciel 44
ROBERT : CONJUGUER	Cedic Nathan
SAC A DOS	Carraz Editions
TROUBADOURS	Lankhor

REFLEXION

COLOSSUS MAH JONG	CDS
DEFI AU TAROT	Coktel Vision
DEFLEKTOR	Gremlin Graphics
EYE	Endurance Games
MICRO-SCRABBLE	Leisure Genius
TETRIS	Mirrorsoft

SIMULATION

720 DEGRES	U.S. Gold
ARTICFOX	Electronic Arts
ATF	Digital Integration
BASKET MASTER	Imagine
BIVOUAC	Infogrames
BUGGY BOY	Elite
CALIFORNIA GAMES	Epyx
CHAMPIONSHIP BASKETBALL	FIL
CHAMPIONSHIP SPRINT	Electric Dreams
CHARLIE CHAPLIN	U.S. Gold
CRAZY CARS	Titus
GEE BEE AIR RALLYE	Activision
IK+	FIL
INDOOR SPORTS	Databyte
LES DIEUX DE LA MER	Infogrames
LES FORTUNES DU FOOTBALL	CDS
MATCH DAY II	Océan
NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX	Martech
OUT RUN	U.S. Gold
PIRATES	Microprose
PROGICIEL DE SPORT	Activision
QUAD	Microïds
SUPER SKI	Microïds
SUPER SPRINT	Electric Dreams
SUPERSTAR FOOTBALL	Gremlin Graphics
THE FURY	Martech
THE HUNT FOR RED OCTOBER	Argus Press
TOUR DE FORCE	Gremlin Graphics
WESTERN GAMES	Magic Bytes
WORLD GAMES	Epyx

UTILITAIRE

ASTRO 2001	Semaphore
LE MESSIE	Ere International
MAGIC SOUND	H. Bittner
SILIPACK	Esat Software
STOP PRESS	AMS Software
THE ANIMATOR	Discovery

WARGAME

APOCALYPSE	Ere Informatique
BATAILLE POUR RFA	PSS
GUADALCANAL	Activision
HMS COBRA	Cobra Soft
PEGASUS BRIDGE	PSS
SORCERRER LORD	PSS



ADDICTIVE GAMES

Football Manager II est annoncé comme une révolution dans le domaine du jeu d'équipe avec des graphiques spectaculaires, une action intense, des combinaisons possibles entre les joueurs. Bref, il s'agirait de la meilleure simulation. Wait and see !





A la suite de Superstar Football, voici le programme d'entraînement de Gary Lineker, le super footballeur anglais. Et il a de quoi s'amuser le bougre : des poids, des barres parallèles, des séances de dribble, de jonglage, de balle au pied, de tirs au but. Tout cela avec des mesures médicales telles que le rytme cardiaque ou la "consommation énergétique. De quoi transpirer et se raffermir les muscles.

AMSTRAD DISQUETTES

ÉLU AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

+ 600 LOGICIELS A GAGNER !!!
En juillet et en août, branchez-vous sur 3615 MICROMANIA et vous pourrez gagner un des 10 logiciels offerts chaque jour en répondant à une question concernant les jeux.

KARATE ACES	**179F**
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE +UCHI MATA+THE WAY OF TIGER +AVENGER+SAMOURAI TRILOGY +THE WAY OF EXPLODING FIST	
ELITE 6 PACK N° 3	**145F**
+DRAGON'S LAIR 1+2 ENDURO RACCER+PAPERBOY+GHOST'N GOBLINS+TUER N'EST PAS JOUER	
ARCADE ACTION	**185F**
+BARBARIAN+RENEGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE 2	
LES GEANTS D'ARCADE	**195F**
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES +RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNG	
AMST. GOLD HITS 3	**192F**
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY +WC LEADERBOARD+BRAVESTAR +RAMPART+CAPTAIN AMERICA	
LES GREMLINS	**165F**
+MASK I+MASK 2+DEATH WISH 3 +BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR +JACK THE NIPPER 2	
LA COLLECTION KONAMI	**185F**
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS +JAILBREAK+YIE AR KUNG FU 2 +GREEN BERET+YIE AR KUNG FU +HYPERSPORT+PINGPONG+MIKIE	
TOP TEN COLLECTION	**145F**
+SABOTEUR 1+SAB. 2+SIGMA 7 +CRITICAL MASS+AIRWOLF+THANATOS+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX +BOMBJACK 2+TURBO ESPRIT	
HIT AVENTURE	**225F**
[illegible]	
LES TRESORS USG	**195F**
[illegible]	
BEST OF ELITE 2	**145F**
+PAPERBOY+GHOST'N GOBLINS [illegible]	
ALBUM EPYX	**189F**
[illegible]	
OCEAN STAR HITS	**145F**
[illegible]	
LOGICIEL HITS N° 6	**179F**
[illegible]	
IMAGINE ARCADE HITS	**145F**
[illegible]	
ALBUM DIGITAL	**145F**
[illegible]	
ALBUM LORICIEL	**145F**
[illegible]	
ALBUM UBISOFT	**169F**
[illegible]	
MAGNIFICENT 7	**225F**
[illegible]	
ELITE 6 PACK N° 2	**145F**
[illegible]	
HIT PACK 2	**145F**
[illegible]	
GAME SET MATCH	**179F**
[illegible]	
OCEAN STAR HITS	**145F**
[illegible]	
PACK FIL N° 2	**149F**
[illegible]	
LES PRIVES	**149F**
[illegible]	

NOUVEAUTES

ALIEN SYNDROME	139F
ALL STARS	145F
APOCALYPSE	145F
APOCALYPSE NOW	**195F**
BARBARIAN 2	**139F**
BEYOND ICE PALACE	**145F**
BIONIC COMMANDOS	139F
BLACKLAMP	139F
BOBO	135F
CARRIER COMMAND	**195F**
CHARLIE CHAPLIN	**145F**
CORPORATION	145F
DREAM WARRIOR	139F
ENLIGHT. DRUID 2	**145F**
E.X.I.T	145F
GARY LINEKERS	**145F**
GUADALCANAL	145F
GUNSHIP	245F
HERCULE	145F
INDIAN MISSION	159F
IRON HORSE	149F
MARAUDER	139F
MICKEY MOUSE	145F
NIGHT RAIDER	**145F**
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
ROAD BLASTERS	139F
ROAD WARS	139F
SALAMANDER	139F
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
SKATE CRAZY	139F
SKY HUNTER	**175F**
[illegible]	[illegible]
STREET SPORTS BASKET	**145F**
STREETFIGHTER	**145F**
TARGET RENEGADE	145F
T-REX	**145F**
THE DARK SIDE	**139F**
THE FURY	**139F**
THE GAMES WINTER	**145F**
THE LAST NINJA 2	**145F**
TRILL	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
WORLD CLASS [illegible]	[illegible]

HIT PARADE

[illegible]	[illegible]

HIT PARADE (suite)

GOTHIK	145F
GRYZOR	145F
GUNSMOKE	145F
IKARI WARRIORS	145F
JINKS	145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	145F
KARNOV	145F
LE JEU DU ROY	145F
L'ANGE DE CRISTAL	205F
L'ANNEAU DE ZENGARA	[illegible]
L'ARCHE DU CAPT. BLOOD	199F
LA PANTHERE ROSE	149F
LAZER TAG	145F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	145F
MACH 3	[illegible]
MATCH DAY 2	145F
NIGEL MANSELL'S	145F
NEBULUS	145F
OUT RUN	145F
PLATOON	145F
PIRATES	[illegible]
PREDATOR	[illegible]
QUAD	[illegible]
[illegible]	245F
ROLLING THUNDER	145F
SEPTEMBER	[illegible]
SIDE ARMS	145F
SPACE RACER	[illegible]
SPY TRILOGY	[illegible]
THE FLINTSTONES	[illegible]
[illegible]	[illegible]
VENOM STRIKES BACK	[illegible]
VIXEN	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
CRAZY CARS	[illegible]

OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

DÉMENT ! SUPER PROMOTION

MANETTES ET CABLES

MANETTE US GOLD	109F
MANETTE SPEED KING	109F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH 1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON POUR BRANCHEMENT DE DEUX MANETTES	49F
CABLE MAGNETO AMST	39F
CABLE EXTENSION JOYSTICK	49F

HOUSSES DE PROTECTION

HOUSSE CPC 464 COUL	89F
HOUSSE CPC 464 MONO	89F
HOUSSE CPC 6128 COUL	89F
HOUSSE CPC 6128 MONO	99F
HOUSSE DISC DD1	39F
BOITIERS POUR RANGEMENT	
BOITIER [illegible]	[illegible]
BOITIER [illegible]	[illegible]
BOITIER [illegible]	115F

ACCESSOIRES - EXTENSIONS

CRAYON OPTIQUE DART	[illegible]
DIGITALISEUR DART DMC 200	[illegible]
[illegible]	[illegible]
EXT MEMOIRE [illegible]	[illegible]
EXT MEMOIRE [illegible]	[illegible]
EXT MEMOIRE [illegible]	[illegible]
SILICON DISK [illegible]	775F
SILICON DISK [illegible]	[illegible]

DISQUETTES VIERGES

[illegible] BOITIER PLASTIQUE	[illegible]
[illegible] BOITIER PLASTIQUE	[illegible]

SOLDES AMSTRAD DISQUETTES | 59F

HIT PACK N° 1
+BOMBJACK+AIRWOLF
+COMMANDO
+FRANK BRUNO BOXING
THEY SOLD A MIL.1
+BEACH HEAD+DECATHLON
+SABRE WOLF+JET SET WILLY
THEY SOLD A MIL.2
+BRUCE LEE+MATCH POINT
+KNIGHT LORE+MATCH DAY

ANTIRIAD
ARCADE FOOTBALL
BARBARIAN
BRAVESTAR
ELEVATOR ACTION
GALVAN
HEAD OVER HEALS
JACK THE NIPPER 2
720°
RAMPART
RENEGADE
RYGAR
SOLOMON'KEY
STIFFLIP AND CO
TOUR DE FORCE

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Câble [illegible]
- 1 an de garantie totale



109F



ARKANOID II



A tout seigneur, tout honneur ! Nous commençons par un logiciel qui s'appuie sur un des plus grands classiques du monde des jeux de la micro : le casse-briques.
Les incollables dans le domaine ludique de la micro-informatique connaissent déjà le vaisseau Vaus à partir duquel vous effectuez votre mission contre l'horrible Doh qui veut conquérir le monde ! Pour la deuxième édition, ils ont fait très fort ; en effet, dès le premier tableau vous vous heurtez à une ligne de briques qu'il faut toucher au moins 4 fois avant qu'elles ne soient détruites ! Ensuite, suivant la sortie que vous choisissez (il y en a 2 par tableau...), les tableaux suivants sont plus ou moins difficiles avec des briques mobiles ou indestructibles... Quant aux capsules qui descendent, elles proposent plus d'options que dans la première version : transformation de la balle en 5, dédoublement de la balle ou apparition d'une balle rouge, hyper destructive...
Du côté de la réalisation, Arkanoïd II est plus coloré et plus travaillé que son grand-frère du côté graphisme ; l'animation est de bonne qualité... Bref, du bon boulot !

NOTE
16/20

ATOMIK

Je lance un appel à tous les fanatiques de casse-briques Arkanoïd n'a qu'à bien se tenir : voici Atomik ! Il est courant que le succès d'un jeu entraîne une série de clones plus ou moins réussis. Sur nos Amstrad, nous avons vu fleurir Arkanoïd, Krakout, Ball breaker, Arkanoïd II, Impact puis finalement Atomik. Jusqu'à présent, les programmeurs avaient tenté de surpasser l'original. Eh bien dans ce cas pas du tout : on a essayé de faire dans le laid. Bravo c'est tout à fait réussi : la balle se déplace à une vitesse qui laisse supposer que le BASIC a été le principal langage de programmation. Les dessins (sic) sont constitués de ravissants caractères redéfinis. Ainsi que les raquettes et la balle. Tout cela se déplace sans grâce avec des saccades insupportables. Comment peut-on oser commercialiser un tel produit ? Les lecteurs d'Amstar un peu habiles de leurs doigts sont capables d'en faire autant et certains ont déjà produit des logiciels largement supérieurs. Un seul conseil après cette montée de bile : n'achetez absolument pas ! A moins de vouloir posséder un exemplaire de ce qu'il ne faut pas faire dans le domaine du jeu.

NOTE
2/20



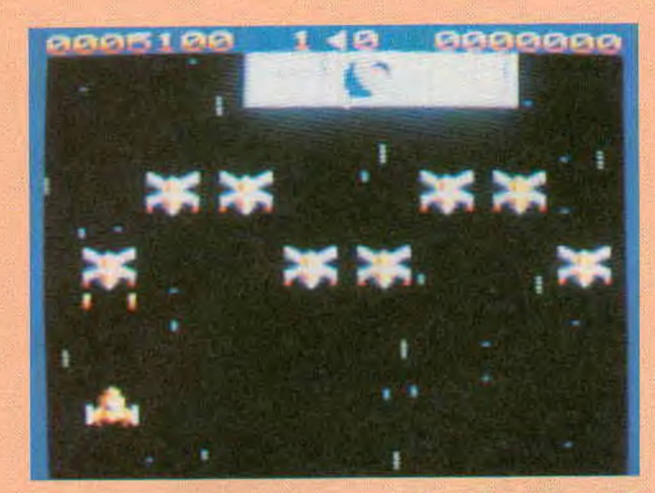
BAD CAT



Alors que les jeux de Séoul se préparent activement, il se passe de drôles de choses dans la ville : en effet, tous les chats de gouttière se sont réunis et ont décidé d'organiser leurs propres Jeux Olympiques en instituant 4 épreuves bien différentes les unes des autres.
Tout d'abord, il faut traverser le parc de la ville afin de récupérer une moto. Mais, attention ! De nombreux obstacles sont sur le chemin tels que des murs, une balle à utiliser pour passer d'un point à un autre ou des trampolines pour doubler la puissance d'envol... Cette épreuve étant totalement effectuée (ou partiellement accomplie si le compte à rebours ne vous a pas suffit...) il faut se déplacer dans la ville pour atteindre l'arène. Là, le principe consiste à ramasser des figures géométriques défilant sur une bande sachant que le joueur est aussi sur un tabouret mobile (Dur, dur !)... La 3ème épreuve se déroule dans les égouts avec des rats bien affamés ; enfin, l'épreuve finale se passe dans un bar où le but est de faire rouler l'adversaire (dans tous les sens du terme).
Ce logiciel fait partie de ceux que je qualifie de mignon et qui est surtout intéressant si l'on joue à plusieurs. Graphisme et animation corrects.

NOTE
12/20





NOTE
11/20

BEDLAM

Voici un logiciel qui répond parfaitement à la définition que l'on peut donner d'un jeu d'arcade : tirer dans le tas. Tout commence par l'attaque d'une armada de vaisseaux roses et circulaires. Il faut absolument que vous les anéantissiez tous car, à ce moment-là, non seulement vous récupérez un bonus mais, en plus, votre vaisseau s'entoure d'une enveloppe le rendant invincible pendant quelque temps. Vous devez encore affronter de nouveaux assauts sous forme de vaisseaux se déplaçant soit en zigzag soit "tout schuss" en kamikaze ; il faut aussi considérer les bases qui sont meurtrières si elles ne sont pas détruites... Vous terminez à peine le premier niveau (avec plus ou moins de difficulté) que déjà le second s'avance et il faut savoir que vous n'êtes pas prêt de voir la fin des 160 écrans que vous pouvez découvrir avec vos 3 vies. Le graphisme et les couleurs de Bedlam sont jolis, la difficulté est moyenne (donc accessible à tous) et il existe une option vous permettant de jouer à deux ce qui est génial. Malheureusement, les atouts de ce logiciel sont atténués par l'animation qui est vraiment trop lente ! Dommage...

BEYOND THE ICE PALACE



Lorsque vous arrivez sur cette étrange planète, vous disposez de votre épée (arme la plus efficace sur les trois accessibles pour le début) et de tout votre courage pour affronter les chauves-souris vertes qui sont vos premiers ennemis. Pour elles, un seul coup d'épée suffit ainsi que pour les monstres balourds qui suivent ; par contre, lorsque vous rencontrez des murs ou des monstres apparaissant dans leur boule de feu il faut pouvoir donner plusieurs coups d'épée pour ne pas perdre un de vos 9 cœurs. De même, lorsque vous vous sentez menacé pour cause de trop d'ennemis à l'écran, il suffit de sortir votre botte secrète ou, plus exactement, votre masque secret pour faire un vide parfait... Enfin, si vous parvenez jusqu'au système de plates-formes mobiles, vous avez encore à détruire anneau par anneau une redoutable chenille avant de passer au second niveau ; alors les ennemis sont encore plus coriaces (certains ont même le culot de résister au masque !). Et la difficulté continue à augmenter de niveau en niveau...
Ah oui, c'est joli oui ! dixit Marcel... les graphismes sont nets, l'animation vous oblige à jouer habilement avec votre joystick ! A posséder.

NOTE
15/20

BRAVESTARR

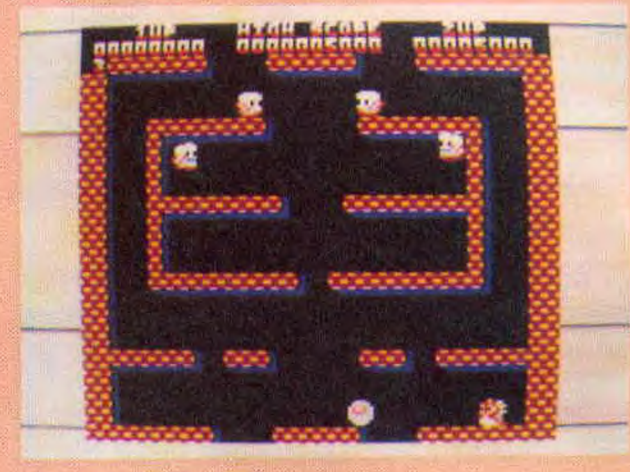
Les événements se renouvellent de façon cyclique, c'est bien connu ! Ainsi, nos ancêtres ont connu la ruée sur l'or et maintenant, sur New Texas, c'est la course au Kérium. Là où se trouve l'appât du gain, il est facile de faire régner terreur et corruption et Tex Hex ne s'en est pas privé !
Seulement, hé, hé !... Bravestarr est arrivé... Ce brave Marshall, avec son blaster légendaire, ne connaît pas la peur. Lorsqu'au bout de la ville, il trouve un objet ressemblant à une selle de cheval, il l'enfourche et, ô joie, quitte la ville pour une grotte où il trouve une pierre verte. Après avoir rencontré le peuple de la Prairie, il retourne en ville pour apprendre (grâce à un échange de Kérium en monnaie et une petite visite au bar) que Tex Hex a été vu du côté de "Deadrock". Il s'y rend avec sa fidèle monture et doit revenir encore une fois en ville pour le découvrir en prison. Il le libère afin d'obtenir des infos sur le Shaman qui est séquestré dans l'hexagone. Parviendra-t-il à le sauver à temps ? Cette adaptation à l'écran du célèbre Marshall est relativement bien réalisée tant au niveau du graphisme que de l'animation qui propose un scrolling correct. Malheureusement, elle ne vous passionnera pas des nuits entières.

NOTE
11/20





BUBBLE BOBBLE



Bub et Bob sont deux petits brontosaures mignons comme tout. Leur seul problème : avoir perdu leurs fiancées dans les labyrinthes du palais aux 100 tableaux (et non pas aux cent cimes comme dans le cas de la lessive). Ce palais est malheureusement gardé par de féroces soldats qui ne font rien qu'à mugir dans nos campagnes.

Aux armes les brontosaures, pulvérisez les méchants en les capturant dans une bulle magique. Ensuite il faut récupérer ces bulles pour les faire éclater. On obtient ainsi une friandise rapportant plus ou moins de points. Plus tard dans les tréfonds du château on trouve des bulles volantes contenant des armes : eau, feu, éclair qui sont très efficaces contre les petits robots et les fantômes. Attention : le temps est contre vous, car si vous passez trop de temps sur un niveau le baron Von Blubba risque de faire son apparition et il est assez difficile de s'en débarrasser. Bubble Bobble est une bonne adaptation du jeu d'arcade original : les graphismes sont assez fidèles, l'animation est animée (!). Le jeu entier à un je ne sais quoi de réjouissant, de bondissant qui tirerait des sourires même à un intégriste acharné.

NOTE

13/20

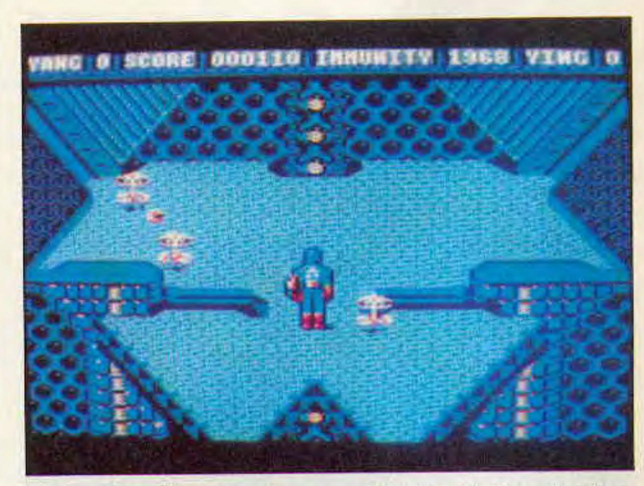
BUBBLE GHOST

Vous n'avez sans doute pas été dans la peau d'un fantôme. Moi qui ai connu cet état dans une vie antérieure, je pense vous dire que la vie éternelle c'est long surtout vers la fin. Et s'il n'y avait que la durée. Mais on doit également transporter avec soi une petite bulle. Celle-ci représente l'âme du fantôme et croyez-moi c'est le seul bien qui nous reste dans l'au-delà. Malheureusement si notre apparence drapée dans une couverture blanche est insensible à tout obstacle matériel, par contre la bulle éclate au moindre choc. Vous imaginez un peu l'ambiance d'une balade dans le château. Moi soufflant sur ma bulle afin de la propulser. Celle-ci met une très mauvaise volonté à s'arrêter : il faut impérativement éviter les murs, les piques et autres lames qui sont autant de pièges pour la bulle. Les bougies et les ventilateurs agissent à distance. Il est possible de les actionner afin de supprimer leurs effets pervers. Bubble Ghost est d'une originalité peu banale et les graphismes sont plaisants, alors si vous n'êtes pas sensible à l'humidité des vieux couloirs du château et si vous avez du souffle, utilisez avec joie et entrain le Ghost et la Bubble.





CAPTAIN AMERICA



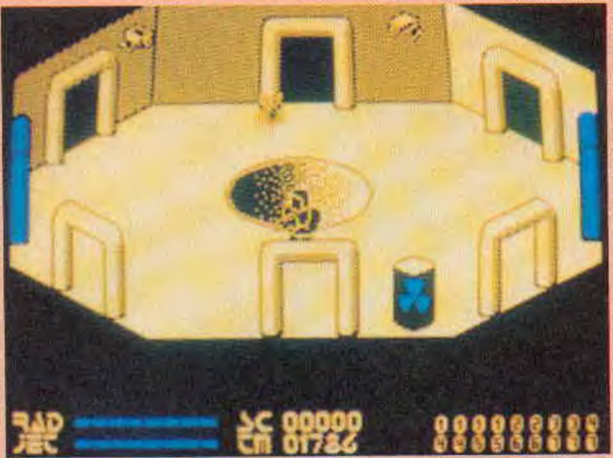
Ah qu'il est beau dans son collant bleu, le héros des Etats-Unis. Son célèbre bouclier est son arme principale mais n'oublions pas ses qualités athlétiques hors du commun. Ce héros au sourire si doux c'est bien sur Captain America, le seul, l'unique. Une fois de plus l'Amérique en danger fait appel au seul homme capable de la défendre. Il y a de quoi s'alarmer : le Docteur Mégalomann a fabriqué un missile contenant des germes mortels pour l'homme. Le repaire de l'infâme est caché au fond du désert californien. Les assauts qui ont été lancés jusqu'à présent se sont soldés par de nombreux morts. L'air contenu dans le Tube de la mort étant contaminé par le virus.

Chaque niveau du Tube est accessible par un ascenseur. Mais il faut savoir que plus l'on descend et plus l'air est pollué. Captain America commence par éliminer les gardes-robots qui sont placés de chaque côté d'une salle. C'est très simple : un coup de bouclier bien placé et on en termine avec les gêneurs. Il est préférable de prendre garde au bouclier : un de perdu le héros est fichu. Quelles horreurs le Captain va-t-il découvrir en explorant les profondeurs du Tube ?

Le graphisme tient la route, l'animation également. Il est dommage que le jeu manque un peu d'intérêt et ne retienne pas l'attention.







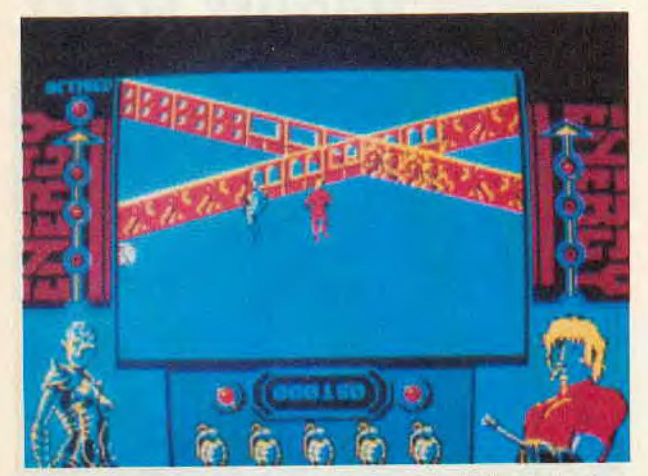
CHAIN REACTION

Le parti anti-nucléaire a encore frappé : ces écolos bêlants (j'aime beaucoup provoquer) ont déprogrammé les robots de surveillance d'une centrale nucléaire. Maintenant, ceux-ci sont devenus assez offensifs et n'hésitent pas à tirer sur tout ce qui oserait s'aventurer à l'intérieur du bâtiment. Seul un homme d'un courage à toute épreuve et possédant le matériel adéquat pourra accomplir la mission : retrouver les 18 cartouches radioactives dissimulées dans la centrale. Pour cela, il faut utiliser tout le matériel mis à votre disposition : la mitrailleuse perce-blindage et le jet pack situé dans votre dos. Sur votre chemin, les robots se répandent en tirs meurtriers à chaque fois que vous vous trouvez dans leur ligne de mire. Pas de chance pour eux, votre tir les endommage puis les détruit rapidement. Ensuite il faut retrouver les cylindres radioactifs, puis les transporter jusqu'à une cuve profonde. Il suffit de réaliser 18 fois la même opération pour avoir terminé le jeu. Facile, non ?

Si le jeu présente un scénario plutôt original, le traitement est à la hauteur des possibilités du Spectrum, c'est-à-dire graphisme en 4 couleurs et déplacements approximatifs. Chain Réaction arrivé 2 ans plutôt aurait peut-être eu du succès mais aujourd'hui...

NOTE 9/20

COBRA



Banzaï ! s'écria le héros aux cheveux blonds. Ses origines japonaises lui revenaient en mémoire à chaque fois qu'un danger survenait. Justement, il venait d'apprendre la capture de sa belle Dominique par Salamandar. Son Katana préféré étant en réparation, il décida d'utiliser son bras robot dont l'extrémité était pourvue d'un laser. Mais puisqu'il avait peur la nuit tout seul, il acquiesça lorsque Armanoïde la jolie droïde lui proposa de l'accompagner. Pour être plus sûr de lui, Cobra (car tel est son nom) glissa quelques grenades dans son pantalon rouge. Lorsqu'ils commencèrent à s'engager dans le labyrinthe, Cobra se souvint du message reçu de Dominique :

"Je suis prisonnière de Salamandar, viens me sauver, suis l'étoile, rapporte-moi une livre de poireaux etc."

La troublante signification de ce message lui échappait un peu, lorsqu'ils furent attaqués par une myriade de petits ORNI (Objets Rampants Non Identifiés). Armanoïde et lui dégainèrent rapidement et n'eurent aucun mal à percer la carapace de ces étranges animaux. Malheureusement la quantité de bestioles n'allait point en décroissant et l'étoile où qu'elle était ?

Décors ternes, sprites trop petits, action confuse. Ce soft de Loriciels ne déchaîne vraiment pas un véritable plaisir.

NOTE 10/20

COMBAT SCHOOL

Voulez-vous faire partie d'une élite, celle de Combat School ? Pour cela, une seule solution : sortir vainqueur de 6 épreuves qui relèvent d'un véritable parcours du combattant... Tout d'abord, il faut courir en franchissant des obstacles constitués de rondins de bois avant de "s'échauffer" dans la première séance de tir, car, en effet, il y a 3 séances différentes de tir... A noter que si par hasard vous ne faites pas un résultat satisfaisant (et dans les temps !) pour une des épreuves, vous êtes condamné à un certain nombre de pompes. Les deux épreuves restantes sont constituées par un parcours composé de pierres, d'eau et de mines d'une part, et d'un solide bras de fer pour terminer. Alors, et alors seulement, vous pourrez vous opposer à votre instructeur avant votre première mission. Combat School se révèle plutôt satisfaisant du côté du graphisme et de l'animation (bien que le viseur soit difficile à ajuster dans les séances de tirs). Par contre, ceux qui manient habilement le joystick attraperont sûrement chaud mais ne seront pas longs à réussir les épreuves.

NOTE 12/20





CONVOY RAIDER



Ce logiciel, qui possède également une partie de simulation, vous fait errer indéfiniment sur les mers avec pour mission de sauvegarder le monde.

Toutes les actions possibles sont accessibles à partir de l'écran radar : il y a d'abord la carte (pour savoir où vous allez), puis un écran permettant de voir votre "état de santé" et, enfin, trois accès possibles de combat en cas d'attaque aérienne, marine ou sous-marine. Vous êtes prévenu du danger par un indicateur de couleur qui vire du vert au rouge en passant par le jaune (explication : vert = tout baigne ; jaune = il faudrait bouger ; rouge = il risque d'être trop tard...). Il ne vous reste plus qu'à prendre possession de la casquette d'amiral !

La réalisation de Convoy Raider donne un produit agréable au niveau du graphisme (surtout dans les combats aériens). Par contre, l'intérêt même du jeu ne vous fera pas faire de grosse folie.

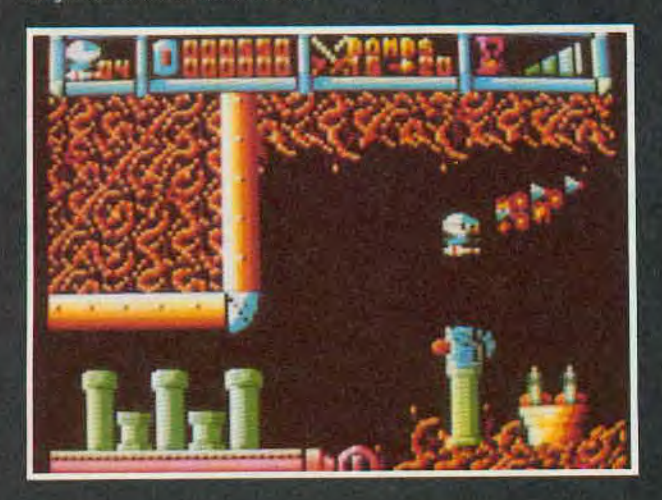
NOTE
10/20

CYBERNOID

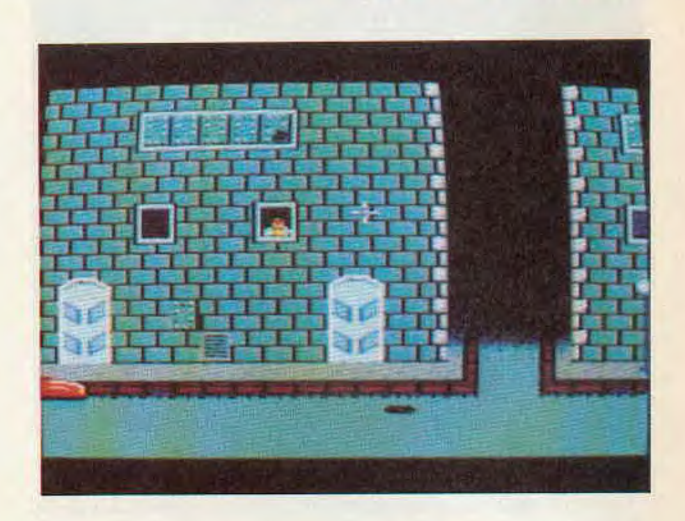
Montjoie, St-Denis ! Que voilà une entrée en matière ! Les pirates de l'espace (sacrés farceurs !) ont une fois de plus largement abusé des bienfaits de la civilisation puisqu'ils continuent à piller les entrepots fédéraux. Il faut donc réagir et les services de défense ont envoyé leur meilleur homme sur les lieux de l'action. Pour lui donner toute chance de réussite (les pirates n'étant tout de même pas des enfants de chœur), les fédéraux lui ont confié un véhicule assez extraordinaire capable de voler et surtout de se défendre ou d'attaquer grâce à 6 armes différentes : un laser, des bombes missiles, des mines statiques, des mines bondissantes, des missiles chercheurs et un écran de protection. Harnaché de la sorte, il est difficile de ne pas se sortir de toutes les situations. Pourtant le chemin est truffé de pièges : des vaisseaux pirates bien sûr, mais également des ascenseurs, des tirs croisés et surtout un enregistrement de "toujours à l'air libre" du poisseux F.L. (chanteur connu). Vous voyez donc que les dangers ne manquent pas.

Cybernoid est une merveille pour les yeux et pour les oreilles. Très bien réalisé, assez difficile pour maintenir un intérêt permanent, bref un jeu à convoiter absolument.

NOTE
17/20



DANGER STREET



Il ne fait pas bon circuler dans les rues de New York en cet an 2017 ! Aussi, pour en finir, je décide d'aller au-devant du danger armé de ma Kalashnikov.

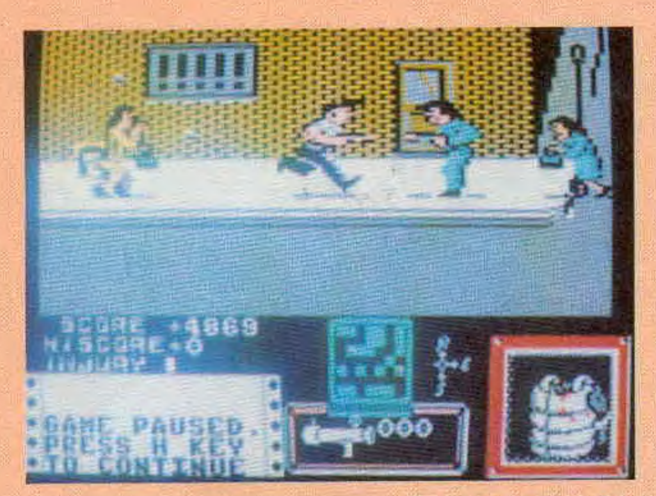
Seulement mon arme et mon courage ne sont pas suffisants ; il me faut également être très rapide car la racaille à abattre se trouve vraiment partout : dans ces habitations (planquées derrière une fenêtre), dans les bouches d'égouts, dans les voitures ou dans la rue ! Et le comble c'est qu'ils sont très nombreux ce qui ne me laisse pas vraiment le temps de souffler...

Vous avez peut-être l'âme d'un justicier et alors ce genre de logiciel (qui ressemble fort à Prohibition) peut vous plaire ; les graphismes sont colorés et le scrolling latéral est correct. Par contre, la précision entre le viseur et le point d'impact réel laisse à désirer ce qui est vraiment très énervant... Dommage !



NOTE





DEATH WISH 3

Décidément, la bonne ville de New York semble être complètement infréquentable ! Alors, une fois de plus, il est fait appel à vos services afin de rendre la paix aux honnêtes gens (il y en a quand même dans cette ville !).
C'est armé d'un wildey magnum 475 et en vous aidant d'une carte de la ville où apparaissent l'emplacement des chefs de gang que débute votre mission. Seulement, attention, dans la rue il ne faut tirer que sur les criminels et épargner les policiers ou les braves ménagères (ce qui vous pénaliserait). Par ailleurs, en cas de panne sèche de munitions une petite manipulation et la carte des points de ravitaillement apparaît. De plus, une fois dans la maison, vous pouvez encore tirer dans la rue tout en visant "proprement". Acceptez-vous de vous glisser dans la peau de Charles Bronson ?
L'animation de ce logiciel est rapide mais les graphismes sont tout juste corrects ce qui enlève un peu d'intérêt à ce jeu.

N O T E
11/20

DESOLATOR





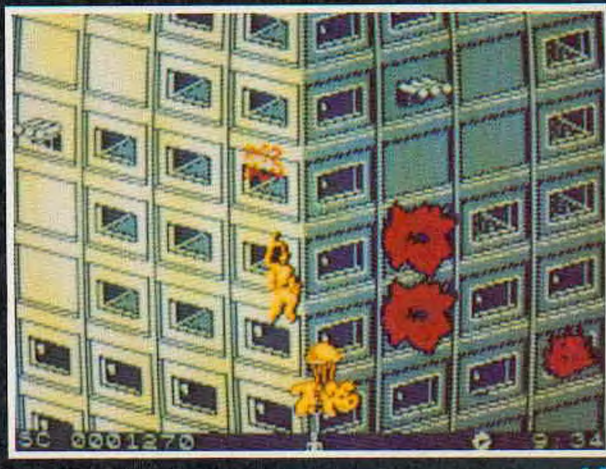
L'histoire est simple : vous incarnez un certain Mac et vous vous rendez dans le château de l'horrible Kairos afin de libérer les enfants que celui-ci séquestre honteusement derrière tous les miroirs.
Dès votre entrée au premier niveau, des gardes se précipitent sur vous mais un coup de poing suffit pour les mettre au pas. Heureusement il y a aussi de bons éléments dans le château : des réserves d'énergie, des boomerangs, des sacs d'argent ou des horloges pour figer l'ennemi quelques instants. Si, en plus, vous évitez les mines vous devez affronter Kairos et ses multiples à la fin de chaque niveau pour espérer sortir vainqueur de cette histoire.
Pour cause de taille mémoire de l'Amstrad, cette adaptation du jeu d'arcade "Halls of Kairos" possède moins d'éléments que sur Atari, par exemple. Malgré tout, graphisme et animation sont acceptables sauf dans les cas où vous vous retrouvez coincé sans aucune issue possible... ce qui est rageant au 4ème niveau par exemple.

N O T E


FIRETRAP

Kartine à l'assaut des buildings enflammés ça vous dit ! De toute façon c'est moi qui commande. Alors on continue comme on a commencé. Une escalade de fenêtre en fenêtre n'a pas pour but unique la joie éprouvée de la varappe. Des innocents sont en danger : un incendie style la Tour infernale ravage la façade d'un immeuble et l'équipement ultramoderne de Kartine est le seul capable de venir à bout des flammes en furie. Pensez donc : un jet d'eau puissant est émis par son appareil dorsal et portatif. De temps à autre des débris et divers objets personnels tombent du haut des étages : il faut impérativement les éviter. Mais Kartine sait tout cela, elle continue son chemin en délaissant les personnes et parfois même les animaux prisonniers de leurs appartements. L'ascension s'effectue en trois étapes. Les tiers-temps sont utilisés pour se restaurer quelques instants. Ensuite on repart à l'assaut. Le but de tout ceci : atteindre le sommet où une jeune femme débordante de reconnaissance sera votre ultime récompense.
Bof pas beau le jeu, il est tout moche y'a pas de couleurs, l'animation est saccadée et voilà.

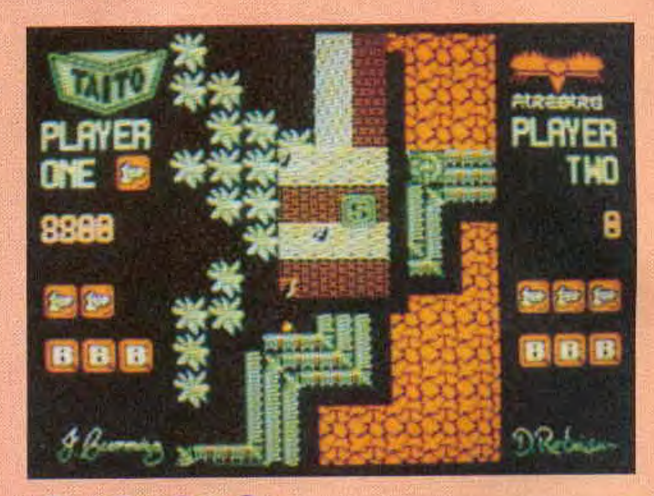
N O T E
10/20



FLYING SHARK

Un avion cela se pilote très facilement. Mais si Marcel, je vais te montrer. Tu vois le biplan là au milieu de l'écran. Eh bien, c'est moi qui le dirige. Les appareils ennemis foncent maintenant sur moi. Un virage sur l'aile et je lance une salve meurtrière qui décime les méchants. Un petit instant d'accalmie nous permet d'admirer le paysage junglesque qui se déroule sous nos pieds. Mais il est temps de se ressaisir, car aux avions succèdent bientôt les chars d'assaut. Et vois-tu Marcel, ces animaux-là sont aussi ennuyeux que les avions. Mais tous ces efforts sont bientôt récompensés par un bonus ou une petite arme supplémentaire (double tir puis triple tir). Cela est très utile pour les adversaires finaux (Ah, oh), en général de monstrueux engins très bien protégés. En vérité, je te le dis, Marcel, il faut beaucoup d'adresse pour parvenir à la fin du tableau. La force étant toujours avec nous, nous parviendrons au sommet des pics ludiques là où l'ivresse arcadienne est la plus forte.

Pan Pan. Boum boum. Voilà qui résume simplement Flying Shark. Cela ne le différencie pas du jeu d'arcade. Par contre le graphisme est un peu terne et les couleurs mal choisies.

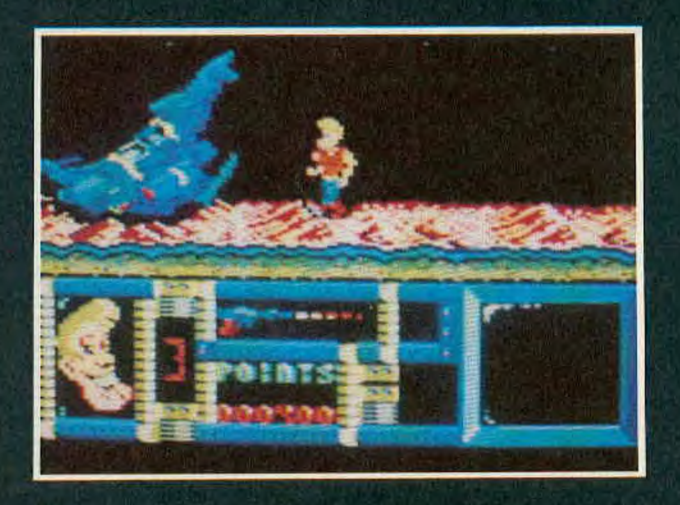


NOTE
11/20

FREDDY HARDEST

Une fois de plus, cette triste vérité se trouve vérifiée : soirée bien arrosée et conduite sont inconciliables. C'est ce que Freddy, se dit (une fois dégrisé !) devant ce qu'il reste de son vaisseau écrasé sur la lune de la planète Tenat.
Bien entendu, cette planète lui est hostile et, pour essayer de trouver un nouvel engin qui puisse le ramener chez lui, il doit affronter les Antoids, Koptos (espèces de cyclopes), Serpos (serpents mutants) et autres Robots vigiles tout en évitant de son pas titubant les cratères meurtriers. Pour cela, il dispose d'un coup de pied redoutable et d'un pistolet laser. La seconde partie consistera à obtenir (grâce aux ordinateurs jusqu'alors inutilisés) le code du Capitaine qui ouvrira la porte vers la liberté.
Le moins que l'on puisse dire c'est que Freddy est un personnage ayant "de la gueule" ; côté graphisme ça va (quoique ce soit parfois un peu vide) et côté animation la qualité est là sans compter une bonne réponse aux ordres du joystick.

NOTE

GABRIELLE



En chargeant ce jeu, vous vous demandez si vous n'êtes pas victime d'une hallucination : en effet, on dirait que maintenant les anges ont une "enveloppe" diabolique ! Mais qu'importe, Gabrielle est là pour sauver les âmes repenties sur terre et en enfer alors, pas de commentaire...
Le but du jeu est d'évoluer dans un labyrinthe afin de trouver la porte qui permettra de s'envoler ; lorsque vous êtes sur la terre, vous devez trouver une clé et lorsque vous êtes en enfer (c'est plus dur) vous devez d'abord trouver un détonateur qui pulvérisera le mur vous empêchant de prendre la clé. Bien entendu, les forces du mal sous toutes leurs formes ont décidé d'anéantir Gabrielle mais elle est là pour récupérer anges et cœurs qui lui redonnent force et vie.
Gabrielle n'apparaît peut-être pas comme un jeu super passionnant mais il faut noter que les graphismes sont absolument superbes ! Par contre, l'animation est fortement ralentie lorsqu'il y a plusieurs sprites à l'écran, ce qui est regrettable.

NOTE






GAME OVER

Laissez-moi vous conter l'histoire d'Arkos qui était tout dévoué à Gremla ; je dis bien "était" car elle est devenue si cruelle qu'il a décidé de détruire tout son empire pour mettre fin à la folie.
Plus facile à dire qu'à faire car il faut commencer par détruire tous les gardiens d'un monde latéral qui sont très avides de son énergie. Heureusement sur Hips (pardon Hypris) il se trouve tout plein de tonneaux pour se refaire une santé aussi bien en armes qu'en énergie. Lorsqu'Arkos se trouve face aux trois robots géants, il sait qu'il n'est pas loin de la planète Sckunn qui représente une phase nécessaire à accomplir pour anéantir l'empire de Gremla.
Ceux qui connaissent déjà Army Moves reconnaitront le "coup de patte" : même type de graphisme et de déroulement de jeu avec un code à entrer pour accéder à la seconde partie (allez, je vous le donne : 10218). Mais on ne s'en lasse pas et ce jeu vaut la peine d'être vu.

NOTE
14/20

GOTHIK



Au début de l'histoire, vous n'avez aucune idée de la mission qui va vous "tomber" dessus ; mais, le seul nom d'Hasrinaxx vous rappelle bien des souvenirs : ce bon vieux druide d'Enlightenment aurait donc des problèmes ?
Effectivement, ses problèmes sont de taille enfin, si l'on peut dire, puisque le pauvre druide a été divisé en 7 parties par le seigneur du moment ; cet odieux personnage a disséminé 6 des morceaux dans l'immense château qu'il a construit et a gardé le 7ème morceau sur lui. Vous pénétrez dans ce château en essayant de vous protéger, avec vos éclairs, des yeux et gorilles qui sont avides d'énergie ; par ailleurs, vous restez à l'affût de toute potion ou coffre qui peuvent vous faciliter les choses…
Ce logiciel de style Gauntlet ne vous retiendra qu'un temps devant votre écran bien que graphisme et animation soient corrects ; seulement, on se lasse peut-être du genre…

NOTE
11/20

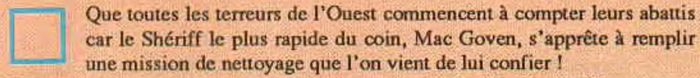
GRYZOR

Voici que la Terre est à nouveau dominée par des êtres n'ayant pas le même mode de vie que nous. En effet, pour que ceux-ci se sentent bien il doit faire très froid et c'est pour cette raison qu'ils ont construit cette infâme machinerie qui va nous apporter une nouvelle période glaciaire si on laisse faire.
C'est pourquoi Gryzor commence immédiatement la lutte équipé uniquement d'un M82. Et pourtant, les ennemis sont nombreux et rapides sans compter les batteries blindées qui sont disposées en contre-bas et dont certaines n'apparaissent qu'au dernier moment… Dans ces conditions, on ne peut espérer qu'une chose : que notre héros n'ait rien perdu de son habileté légendaire !
Ce logiciel à ne pas manquer est constitué d'une première partie avec plusieurs niveaux (et un degré de difficulté croissant) réalisée avec de superbes graphismes et une animation permettant de nombreuses attitudes aux sprites. Quant à la seconde partie, elle est composée de labyrinthes complexes et obscurs. A posséder.









GUNSMOKE



Que toutes les terreurs de l'Ouest commencent à compter leurs abattis car le Shériff le plus rapide du coin, Mac Goven, s'apprête à remplir une mission de nettoyage que l'on vient de lui confier !
En effet, son périple dans cette étendue sauvage qu'est le Ground Ouest est de supprimer 5 hors-la-loi qui, croyez-moi, n'ont pas tous un air de brute mal rasé comme c'est le cas pour le premier "de ces bandits !". Mais il y a un petit problème : ils se sont tous retirés dans leur fief et Mac Goven doit abattre aussi toute une floppée de dévoués ce qui l'oblige à tirer sans arrêt et dans tous les sens car les attaques dans le dos ne les gênent pas...
Cette adaptation de jeu de café n'est pas promis à un immense succès : les graphismes ne sont pas très détaillés et l'animation n'est pas des plus rapides. A noter malgré tout que les réponses au joystick sont de bonne qualité et que certaines attaques "par derrière" vous demanderont une certaine technique pour réussir à les contrer.

NOTE 12/20

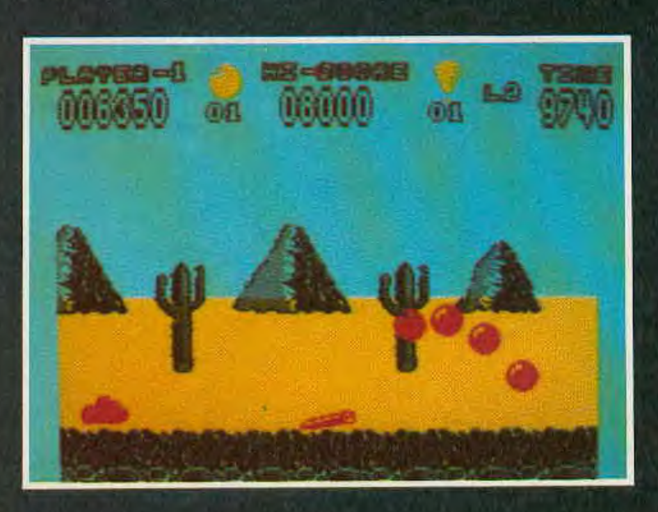
HOPPING MAD

Le moins que l'on puisse dire avec ce logiciel c'est que vous risquez fort de perdre la boule ! En effet, vous dirigez une espèce de serpent rampant qui est constitué de 4 boules et qui a la possibilité de sauter ou d'avancer plus vite.
Ces deux facteurs sont fondamentaux pour passer d'un niveau à un autre avec comme condition sine qua non 10 ballons à attraper. Mais la forêt (qui représente le premier niveau) est très hostile avec ses plantes carnivores, ses oiseaux, ses grosses balles ou ses abeilles. Par contre, touchez des pommes ou écrasez les bons animaux et vous vous voyez gratifié de bonus. Au bout de 10 ballons, vous passez au bord de la mer et 10 autres vous emmènent dans un paysage tout bleuté... seulement vous ne disposez que de 3 vies et c'est peu !

Les couleurs sont loin d'être éclatantes et les graphismes ne sont pas très travaillés mais l'animation est suffisamment bonne et la difficulté relativement grande pour vous captiver pendant quelque temps.



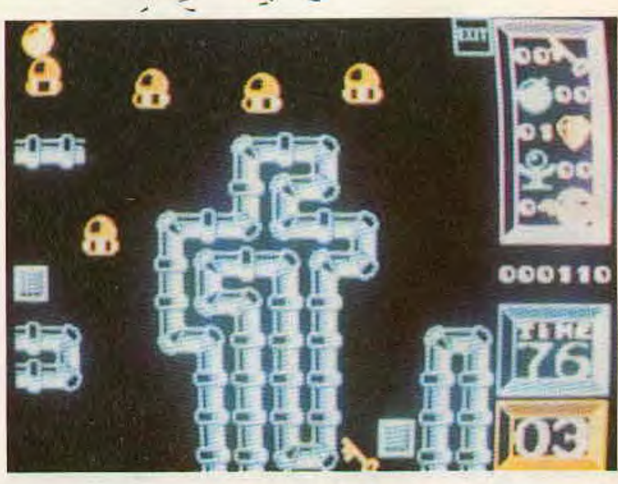
NOTE 13/20



I BALL II







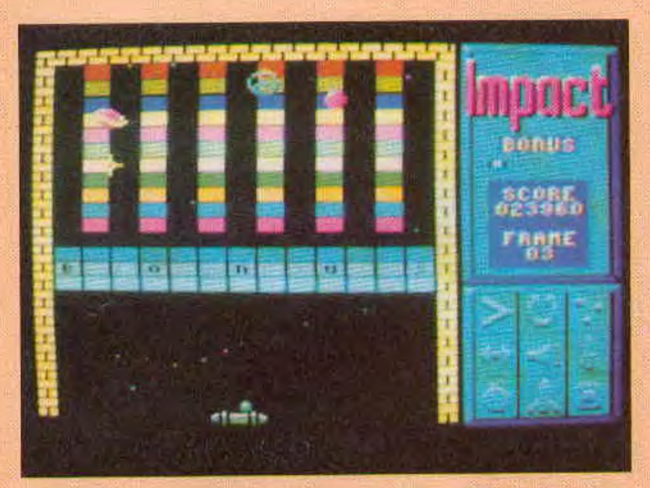
La boule est anxieuse de son avenir, elle est donc également préoccupée de son passé. Ces questions sans réponses vont sans doute être résolues grâce aux travaux de quelques chercheurs-boules. L'exploitation d'une mine a permis de découvrir les vestiges (des lanternes entre autres) de la civilisation-boule. Malheureusement les radiations qui ont envahi le sous-sol ne facilitent pas l'avance du travail. S'il n'y avait que les radiations la vie serait encore facile mais il faut compter également avec des ennemis virevoltants dont l'animosité à votre égard n'a d'égale que votre détermination. Vous disposez d'un lance-flammes, très peu rapide ainsi que d'une certaine capacité à bondir pas toujours contrôlable. Puisque la pesanteur joue un grand rôle tout ne va pas être rose malgré les pilules de vie qui apportent quelquefois un pouvoir supplémentaire. La pesanteur vous pèse, l'intérêt mollit au fil du temps et l'on se prend à souhaiter avoir un Spectrum, le graphisme serait alors correct et les couleurs chatoyantes. Mais ce n'est pas le cas : l'Amstrad peut mieux faire. A proscrire pour les nerveux.



NOTE 9/20







IMPACT

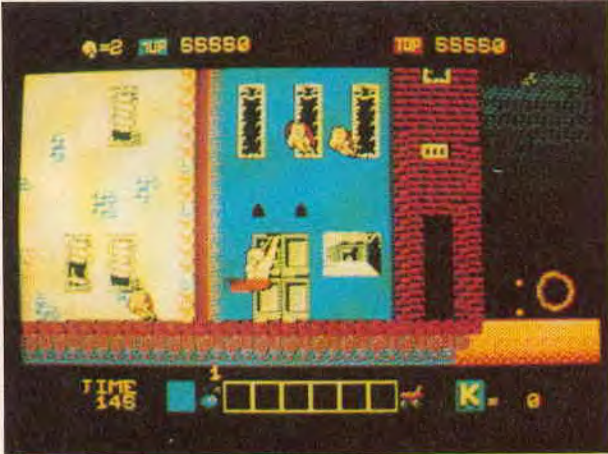


Cela faisait longtemps (très exactement 9 pages) que nous ne vous avions pas parlé de ce genre de logiciels : le casse-briques ! Si vous n'êtes pas encore complètement saturé alors continuez votre lecture sinon vous êtes autorisé à avancer d'une case...
Bien sûr, il est très difficile de rivaliser avec des jeux tels qu'Arkanoïd I ou II mais il est certainement possible d'avoir plus d'impact que ne le propose ce jeu. En effet, un des grands inconvénients de ce logiciel se trouve dans la facilité des différents tableaux proposés. C'est pourquoi cela se corse un peu si vous touchez les briques, marquées de lettres, dans l'ordre permettant de constituer le mot B-O-N-U-S ou lorsque des petites étoiles descendent pour bloquer momentanément votre batte et vous faire manquer la balle... A noter enfin 2 possibilités : obtenir des options sur un ta-bleau à droite de l'écran ou créer ses propres tableaux grâce à un éditeur. A ne conseiller qu'aux très jeunes débutants.

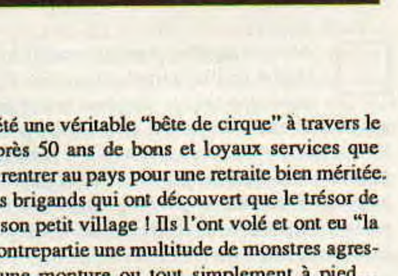
NOTE 10/20

KARNOV





Toute sa vie, il a été une véritable "bête de cirque" à travers le monde et c'est après 50 ans de bons et loyaux services que Karnov décide de rentrer au pays pour une retraite bien méritée. C'est sans compter avec les brigands qui ont découvert que le trésor de Babylone se trouvait dans son petit village ! Ils l'ont volé et ont eu "la gentillesse" de laisser en contrepartie une multitude de monstres agressifs, volant, chevauchant une monture ou tout simplement à pied... Karnov, au secours ! Rapporte-nous le trésor après avoir anéanti toute cette roacaille et que la paix revienne sur notre village !...
Cette adaptation de jeu d'arcade aurait pu être superbe avec des sprites de bonne taille et des graphismes travaillés. Malheureusement, l'animation ne suit pas à tel point qu'à certains moments on a l'impression que Karnov se plaît à vérifier ce vers :
"O temps, suspends ton vol...". Dommage.

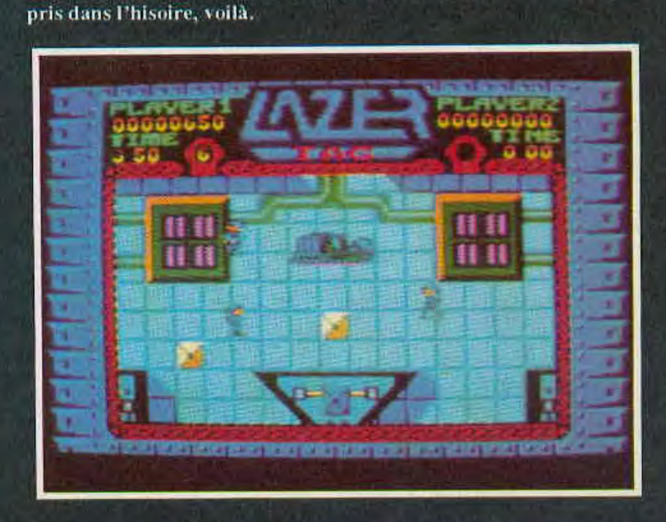


NOTE 11/20

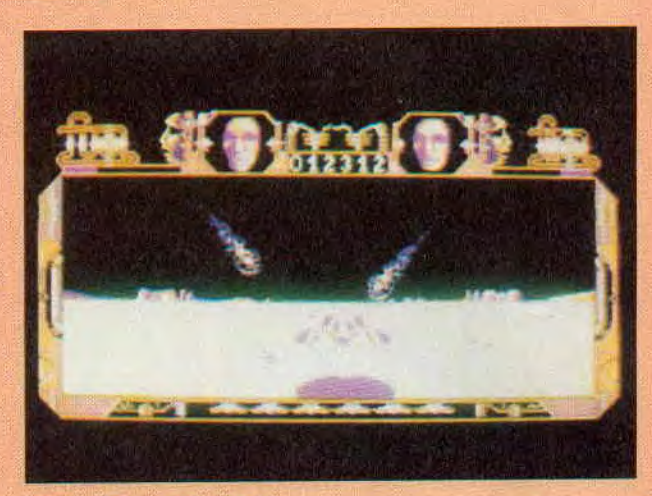
LAZER TAG

Mais où est-il le temps où nous jouions aux gangsters avec de faux pistolets en bois ? De nos jours en 3031 le lazer tag est une véritable institution. Il existe même des écoles où l'on apprend en fait le combat en simulateur. A la fin de chaque année il y a un examen qui comprend 2 épreuves. La première consiste à parcourir le terrain en tirant sur tout ce qui bouge. Le parcours est chronométré donc pas de temps à perdre. Il faut tout de même se méfier des véhicules errants (au même titre que les mythes). La seconde partie est plus technique puisque le chemin est déjà tracé il ne reste plus qu'à s'orienter correctement afin de viser les adversaires qui apparaissent rapidement. Au total le pourcentage de réussite multiplié par le nombre de villes abattues vous permet d'obtenir un bonus conséquent ou non. La tension de l'action est peuplée de miroirs et autres surfaces réfléchissantes qui peuvent vous être utiles. N'oubliez pas de ramasser les pièces d'équipement qui traînent parfois sur le sol et qui augmentent votre résistance ou ralentissent le chronomètre.
Lazer Tag, oui c'est joli mais ce n'est pas vraiment un grand jeu. Les bonshommes se déplacent bien mais bon voilà on n'est pas vraiment pris dans l'hisoire, voilà.

NOTE 10/20



MACH 3



Gwendoline s'est encore fait rapter par le sorcier Sfax. Qui s'est qui s'y colle ? Moi évidemment, le seul héros disponible pour l'instant. Je m'installe à bord de mon vaisseau extra hyper perfectionné et qui se déplace à Mach 3 d'où le titre. Me voilà donc en plein ciel étoilé essayant de maintenir en équilibre mon appareil. Soudain, surgie d'on ne sait où une flotille de SPXIX. (J'adore ce mot, sans doute mes origines vénusiennes). Comme tout bon soldat qui se respecte je commence par tirer sur ces ennemis irréductibles de la race humaine. Je ne fais, bien sûr, qu'une bouchée de ces appareils dont la rusticité me tire toujours un sourire narquois. Plus loin se sont des mines qui tentent vraiment de me barrer le chemin. Trop facile : je passe sans problèmes. Les couloirs énergétiques ne doivent pas être manqués si l'on ne veut pas se priver de points supplémentaires. Enfin un bunker intra dimensionnel ! Je vais accéder au niveau supérieur dans lequel les adversaires seront plus teigneux et la difficulté plus grande.

Mach 3 est assez original avec son défilement en perspective et le maniement disons... souple du vaisseau. Amusant.

NOTE 13/20

MAD BALLS

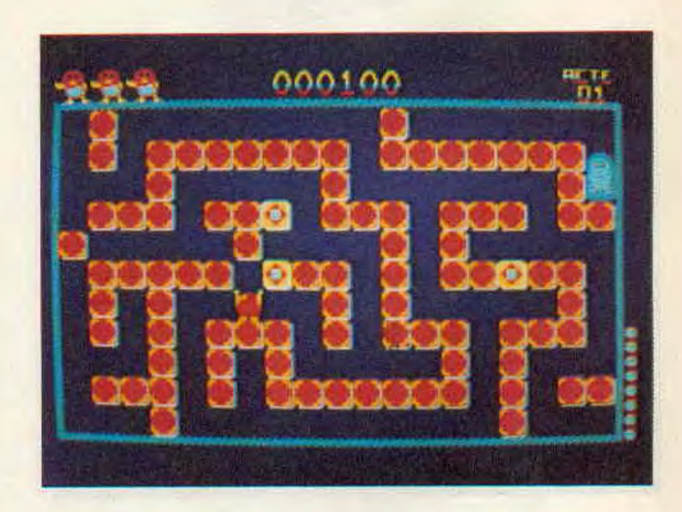
Les balles ont une vie politique plutôt agitée : les élections même si elles sont moins nombreuses que celles de notre Douce France, sont l'occasion de réjouissances folkloriques du type massacre entre bandes rivales. Chacun en fait donc à sa balle, euh à sa tête. Vous êtes une de ces têtes de liste et votre ambition est la même que celle des autres : réussir à prendre le pouvoir. Pour cela il va falloir "convertir" les autres par la force. La méthode est simple : il suffit de heurter son adversaire et de l'envoyer dans un no man's land où il sera capturé et rangé à votre cause. Mais attention si vous êtes projeté à cet endroit, vous êtes mort à moins d'avoir atteint une poubelle c'est-à-dire l'accès à une dimension supérieure. Vous trouverez sur votre chemin des trampolines, des flaques d'huile, de la nourriture et autres composants qui vous permettront d'aller plus loin dans la saga des poubelles et des déchets. Qui sera le grand patron des balles ? Peut-être vous après tout !

Mad Balls est présenté en "vue de dessus" et les différents rebonds ne sont pas toujours aisés. Au début, il arrive assez souvent de se faire piéger en quelques secondes. Malgré une animation correcte il ne s'agit pas d'un grand jeu sur CPC.

NOTE 12/20



MANGE CAILLOUX



Avec ce logiciel, vous êtes convié à un véritable saut dans l'antiquité de l'histoire des logiciels. En effet, quoi de plus classique que ce petit pingouin qui va passer son temps (qui n'est pas infini à cause du compte à rebours) à pousser des cailloux.

Pour ceux qui ne connaissent pas le but de ce jeu, le pingouin doit pousser les cailloux et parvenir à en aligner 3 tout en prenant garde de ne pas se faire prendre par les gloutons qui hantent l'écran. Heureusement, il est possible de se débarrasser d'eux en leur envoyant un caillou bien placé, non mais !

Dans cette version, les 2 premiers tableaux sont relativement faciles ce qui vous permet d'essayer d'obtenir un bonus dès le 3ème tableau où vous vous battez seulement contre le temps pour aligner les diamants. Quant à la réalisation du jeu, elle s'avère satisfaisante tant au niveau du graphisme (avec une restriction pour le choix des couleurs) que de l'animation ; mais c'est trop classique.



8/20





Masters of the Universe

Il ne suffisait pas à Skeletor de sévir dans un dessin animé ou un film ; il lui faut aussi apparaître sur vos écrans de micro-ordinateurs.
Ainsi donc, Musclor, Teela et Guildor sont disséminés dans une cité américaine et vous dirigez Musclor ayant pour mission de récupérer des accords musicaux nécessaires à l'obtention d'une clé cosmique ; bien sûr, cette clé est indispensable pour passer d'une dimension à une autre. Musclor essaie de ne pas se perdre dans le véritable labyrinthe que constitue la ville (et c'est difficile !) en attendant l'appel d'un de ses alliés pour récupérer un accord, sans oublier de reprendre régulièrement des épées d'énergie.
A part le fait que le jeu est tiré d'un scénario de film, vous ne trouverez pas beaucoup d'intérêt à ce logiciel ; les sprites sont petits et la question des déplacements est assez tordue... Bref, c'est plutôt décevant.

NOTE
9/20

Mega-Apocalypse



Il était un petit vaisseau qui n'avait jamais exploré. Mais un jour le vaisseau eut un capitaine qui lui permit de voyager à travers les espaces intersidéraux. Et là, moult décors somptueux attendaient les voyageurs. Des comètes, des étoiles, des planètes virevoltaient. Bientôt des objets apparaissent bizarrement dans l'infini obscur : des lasers, des moteurs et autres ustensiles utiles au bon fonctionnement d'un navire de l'espace. Puisque les réparateurs sont rares dans le coin, il est préférable de ramasser ces objets. D'abord parce que cela permet d'obtenir des points, et d'une, ensuite parce que le tir devient automatique pour la seconde partie. Deuxième épisode : des planètes folles grandissent et se précipitent sur vous. Il faut les éliminer avant qu'elles n'atteignent leur taille maximale sinon elles sont beaucoup plus difficiles à "exécuter". Puis lorsque toutes les planètoïdes ont disparu, on recommence avec la même attention et le même intérêt que pour un film de Godard à 5 images/seconde. Méga-Apocalypse fait partie de ces adaptations directes venant du Spectrum sans aucune retouche. Je vous laisse le soin d'admirer les graphismes. Seule la musique arrive à tirer son épingle du jeu.

NOTE
7/20

Metrocross

Dans un monde toujours plus pressé, toujours plus stressé, trouve-t-on le temps de prendre son temps durant ses loisirs ? Pas du tout, au contraire il existe un jeu, terriblement oppressant et rapide dont les adeptes sont de véritables athlètes. Son nom : Métrocross. Il s'agit de courir le plus vite possible d'un point à un autre. Le parcours est bien sûr semé d'embûches, où serait le plaisir sans cela ?... Parmi les obstacles rencontrés on trouve des bidons de Coca-Cola, des haies, des plaques d'égouts (ou approchant). Certaines zones (en vert) sont à éviter : elles ralentissent la course du joueur. Heureusement quelques objets facilitent la progression : les boîtes bleues permettent un gain de temps appréciable, les boîtes vertes accélèrent la course. Le skateboard est très pratique pour ne pas trop se fatiguer, et surtout éviter les zones dangereuses. Les tremplins permettent une avancée rapide et le saut d'obstacles gênants. Bref, il s'agit d'utiliser tout ceci le plus rapidement et le plus astucieusement possible. Métrocross présente un graphisme intéressant mais brille surtout par son scénario très original et véritablement attrayant.

NOTE
14/20





NEBULUS



Sur la planète Nebulus, il vient d'être fait une découverte qui laisse tout le monde bouche bée : des tours géantes ont été construites sur la mer et, en plus, sans qu'aucun permis n'ait été délivré !
Il ne vous reste plus qu'à prendre votre sous-marin et à vous rendre à la "Tour des yeux" qui sera la première à être abattue. Pour cela il vous faut monter jusqu'en haut en passant par des portes mais attention aux dalles qui s'évanouissent, aux yeux et autres dangers indestructibles qui vous jettent à l'eau... Par contre, si vous parvenez à détruire la tour, il vous en reste encore 4 autres à anéantir dans les temps impartis avant de pouvoir crier victoire.
Ce logiciel fait partie de ceux qu'il ne faut manquer sous aucun prétexte ; il vous faudra de la patience, du doigté et de la persévérance pour progresser mais vous serez toujours charmé par les couleurs, le graphisme et surtout l'animation qui vous donne un superbe effet de rotation de la tour !...

NOTE
17/20

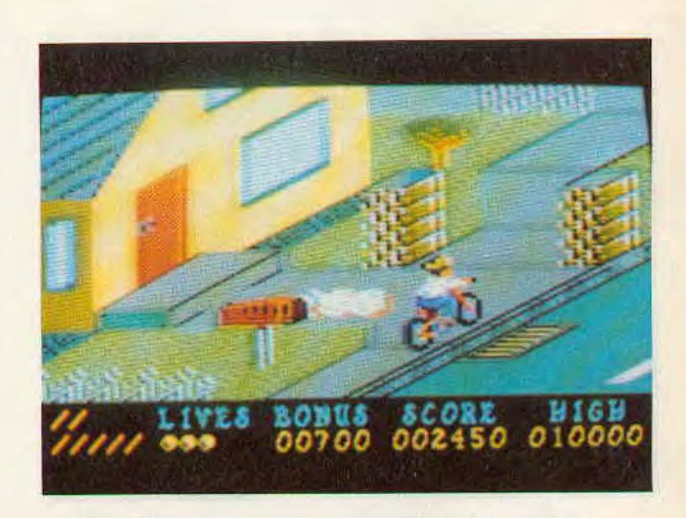
NORTHSTAR

Pauvres Terriens que nous sommes ! Nous étions tous fiers d'avoir enfin terminé notre base de survie s'appelant Northstar que déjà les aliens ont débarqué dessus et ont mis hors d'usage l'ordinateur qui régit tout ce qui rend la base viable...
Il ne vous reste plus qu'à endosser votre combinaison équipée d'oxygène, prendre votre armement et vous rendre au devant des aliens qui ont aussi bien l'apparence d'un être humain que d'un champignon sauteur. Il faut savoir que la destruction de certains d'entre eux vous donnent un bonus ou des armes supplémentaires sans compter que vous pourrez aussi compléter votre réserve d'oxygène...
D'abord, vous êtes séduit par le graphisme très coloré de ce logiciel ; puis vous pouvez apprécier le degré de difficulté qui ne vous permet pas de parcourir rapidement les 9 niveaux disponibles (et heureusement). Un petit conseil : si vous n'êtes pas un as du joystick, il est temps de s'entraîner.

NOTE
16/20



PAPERBOY



Ah, là, là ! Dure condition que celle de distributeur de journaux. Tous les matins, j'enfourche à l'aube mon petit vélo et pars pour un véritable périple dans les rues de la ville.
Bien entendu, je lance un journal à chacun de mes abonnés mais comme je ne supporte pas de passer devant une maison sans rien faire, je m'amuse à casser les carreaux des maisons des non-abonnés. Ne croyez surtout pas que ce soit facile car, en même temps, je dois faire très attention aux grilles d'égouts, aux voitures, aux passants en planche à roulettes ou à ceux qui avancent en zigzaguant pour cause de longue nuit. Alors, lorsque ma journée de travail est terminée, je vais sur un parcours d'entraînement qui me permet d'être chaque jour plus performant.
Cette adaptation de jeu d'arcade est satisfaisante tant au niveau du graphisme que de l'animation ; cependant, il est dommage que les parcours s'effectuent en silence.

NOTE






PHANTOM CLUB

Au début le club Phantom était un groupe très uni de personnages possédant des pouvoirs étranges et terrifiants. Malheureusement, Zarg, le suzerain a réussi à en débaucher la presque totalité et vous êtes maintenant seul contre tous.

Pour ramener ce club dans le droit chemin, vous devez fouiner dans le Q.G. du Phantom Club ce qui représente quand même 550 pièces et effectuer différentes missions qui sont tout aussi secrètes que dangereuses. Nous avons quand même réussi à savoir qu'elles pouvaient consister à situer et tirer sur certains personnages ou certains objets ; en fait, tout ceci semble représenter une lourde tâche pour un seul homme...

Phantom Club se situe dans la gamme des logiciels en 3D tel, par exemple, Head over Heels... (On aime ou on n'aime pas !). A noter que les graphismes sont soignés (même si les couleurs sont parfois mal choisies quand elles ne sont pas carrément horribles).

Malgré cela, nous n'aimons pas.

NOTE 5/20

PLASMATRON



Que reste-t-il des beaux logiciels d'antan ? De belles cendres en fait. Mais voici que dans l'azur immaculé se dresse la haute silhouette de Plasmatron. Ce jeu qui réjouit la vue et l'oreille en un univers délirant de couleurs et de sons. Comme à l'habitude vous êtes le capitaine d'un vaisseau qui doit résister aux hordes incessantes de féroces Aliens dont l'étendard sanglant est levé et qu'on entend mugir dans nos campagnes. Il devrait donc y avoir de l'action, des soucoupes virevoltantes et multicolores, une animation impeccable et toutes ces petites attentions du programmeur qui font que l'utilisateur retrouve son âme d'enfant. Que nenni, visiblement énervés par une quelconque substance hallucinogène dont la vente ou l'usage est prohibé, nos braves tapoteurs de claviers ont transmis à leur œuvre le tremblement saccadé de leur cerveau exténué de délires psychédéliques aussi répréhensibles que malvenus dans le petit monde de l'informatique ludique. Tout le décor se déplace par morceaux plus ou moins raccordés. J'ai découvert il y a peu qu'en maintenant furieusement la touche "feu" appuyée, le vaisseau disparaissait. Les logiciels se ramassent à la pelle...



5/20

PREDATOR

Il était une fois dans une profonde forêt un fringuant militaire à la solde des Etats-Unis qui était chargé de retrouver un hélicoptère contenant des "huiles" gouvernementales. C'est un mercenaire d'élite qui doit effectuer une mission banale pour lui. La forêt dans laquelle s'est écrasé l'hélicoptère est truffée de rebelles (à quoi, à qui ?) parfaitement déterminés à réduire en bouillie le chef mercenaire et son commando. Contre cela une mitrailleuse et quelques munitions ne seront pas de trop. L'ambiance est plutôt chargée car le plomb vole bas. De plus vos camarades sont dispersés et vous êtes maintenant seul face aux rebelles. En fait vous réaliserez bientôt qu'il y a trois forces en présence. Deux d'entre elles vous sont connues, par contre la troisième reste cachée. La seule manifestation de la chose est un changement de couleur de l'écran et l'apparition d'un viseur certainement destiné aux mercenaires en vadrouille.

Qu'allez-vous donc trouver derrière cette banale mission ?

Prédator est un jeu mou. Il aurait fallu de l'action dans tous les sens. Mais le scrolling est lent, le personnage semble se déplacer au ralenti. Dommage, le film correspondant est tellement trépidant.



11/20



QUARTET



Quatre personnages en quête d'otages retenus prisonniers au sein d'un immense complexe labyrinthique. Jusqu'où doit-on descendre pour apercevoir ne serait-ce qu'une main de ces satanés otages ? La quête est longue et difficile. Vos armes sont réparties un peu partout : des jets propulsifs dorsaux, des écrans de protection, des lasers, des trampolines ; tout ceci à portée de main. Cela serait plutôt simple, s'il n'y avait ces robots rodeurs qui sont singulièrement dangereux. En général un petit envoi de laser surpuissant résout le problème. Les soleils gris (comme les autres d'ailleurs) sont particulièrement agressifs puisqu'ils vous suivent toujours en espérant pouvoir se régaler de votre substance. Le passage au niveau supérieur s'effectue en deux étapes : détruire un robot géant en le touchant plusieurs fois, puis ramasser la clé qui apparaît lors de la destruction pour atteindre la porte de sortie (EXIT).

Quartet n'est pas beau, Quartet est lent, Quartet n'a pas de belles couleurs, Quartet est trop facile. Quartet est un logiciel de plus dans la série adaptation directe du Spectrum.

NOTE

10/20

RAMPAGE

Finalement je crois que dorénavant je réfléchirai avant d'absorber un hamburger : on ne sait jamais quelles peuvent être les conséquences. La preuve, pas plus tard qu'hier soir, 3 personnes ont fait les frais des produits chimiques inclus dans les petits pains au sésame. Une puissante mutation s'est opérée : 3 monstres géants sont apparus en lieu et place d'êtres humains civilisés. Sans doute énervés par le bruit de la cité, les 3 énormes bestioles ont commençé à grimper le long des buildings sans se préoccuper de la présence éventuelle d'habitants. Et s'ils ne s'étaient contentés que du sommet des tours, mais ils ont également entamé une sorte de compétition à leur échelle : la destruction systématique de tous les bâtiments dépassant leur taille. C'est à ce moment que l'horreur atteignit son comble : les constructions s'affaissèrent sous les coups des monstres poilus.

La police et l'armée appellées très rapidement ont eu beaucoup de mal à maîtriser les trois énergumènes. L'un d'entre eux était particulièrement sauvage, moi, je ne me souviens plus s'il s'agissait du gorille, du loup-garou ou bien de Godzulla.

Rampage est un jeu original et bien réalisé dont le scénario n'est pas sans rappeler Ramparts.

NOTE

13/20



RAMPARTS



Les chevaliers de la table ronde ou non sont des êtres droits dont la vie doit être normalement consacrée à la défense de la veuve et de l'orphelin. Comme toute bonne règle établie, il y a bien sûr des exceptions. En effet deux chevaliers anglais se sont attirés les foudres d'une sorcière très méchante. Nous ne saurons jamais la cause de ce drame, toujours est-il que le résultat ne fut pas long à attendre : sous l'effet de la malédiction les deux braves chevaliers se transformèrent en géants monumentaux et, chargés de leurs lourdes armures, ils commencèrent leur entreprise de destruction. En effet le sort les contraignait à attaquer et à piller les châteaux des environs. Les murs épais ne tinrent pas longtemps face aux gantelets massifs des deux chevaliers, c'est ainsi que la première tour du premier château s'écroula dans un bruit infernal. Malgré une résistance acharnée des occupants, le château fut proprement mis à sac puis rasé comme de bien entendu. Après quoi nos deux compères s'en allèrent vers un autre castel.

Ramparts est un jeu original et bien réalisé dont le scénario n'est pas sans rappeler Rampage.

NOTE

13/20





RED LED

Décidément, l'an 2000 et des poussières est toujours présenté sous de tristes auspices ; cette fois, nous sommes en 2379 et, chose dramatique, les ressources de la terre sont complètement épuisées. Vous êtes alors chargé de faire un retour aux sources naturelles et on vous propose à cette fin 3 droïdes de combat que vous allez mener sur 37 paysages différents pour atteindre la grille cosmique indispensable.
Dans chaque paysage, après avoir choisi votre droïde vous avez des objets à ramasser et par ailleurs vous pouvez rencontrer différentes capsules telles que des bonus, des générateurs de droïdes ennemis, des capsules donnant des bonus ou des malus de temps… (Ceci n'est qu'un petit aperçu de tout ce qui existe). Ayant comme référence Marble Madmess, ce logiciel satisfera ceux qui aiment le genre déplacement en 3D et qui ont les nerfs suffisamment solides ; graphisme et animation corrects.

NOTE
12/20

RENEGADE



J'avais pourtant juré de ne plus aller dans les bas-fonds de la ville : les rencontres y sont trop dangereuses. Mais l'amour est plus fort que tout et je ne pouvais pas refuser le rendez-vous donné par Kartine. Pour cela j'avais pris le métro moyen de transport habituellement sans problèmes. Mais l'heure tardive y étant sans doute pour quelque chose, j'eus la surprise de me trouver en face d'une bande de voyous qui avait l'air de ne pas apprécier le Carmina Burana, ma musique préférée. C'est sans doute pour cela que l'un d'entre eux m'empoigna pendant que son compère s'approchait, armé d'une batte de baseball fort impressionnante. Le comique de la situation ne m'apparut pas sur le coup et mon premier reflexe fut de me débarrasser de cet adversaire encombrant d'une ruade efficace. Quant à l'autre garnement un coup de pied bien placé, lui ota toute envie de combattre. Il ne restait plus qu'une demi-douzaine d'adversaires et je songeais avec dépit que j'aurais quelque retard. D'autant que le métro n'est pas la seule place infectée, les quais et les rues ne sont pas mieux fréquentés, j'allais l'apprendre à mes dépens.
Bonne adaptation du jeu d'arcade, les graphismes et l'animation sont très bien faits. Pas de problème, Renegade est un bon classique sur CPC.

NOTE
12/20

ROAD RUNNER

"Bip-Bip" fit l'oiseau célèbre en laissant un nuage de poussière dans son sillage. C'est l'image désormais classique d'un dessin animé non moins classique sur nos petits écrans. Cette fois-ci vous pouvez intervenir sur le déroulement du scénario puisque vous tenez le rôle de Bip-Bip. Face à vous ou plutôt derrière vous on trouve Will Coyotte, le plus acharné des prédateurs du désert. Il a juré de faire de vous un rôti ou une cassolette. Pour parvenir à ses fins il va utiliser tous les moyens possibles : des patins à roulettes, des ressorts ou une fusée portative. Face à cet acharnement vous ne disposez que d'une arme : vos jambes. Les différentes poursuites s'effectuent dans des labyrinthes de plus en plus complexes qui vous obligent parfois à revenir sur vos pas pour parvenir à la sortie. Votre vitesse de déplacement est liée à la quantité de graines que vous pourrez absorber au cours du chemin. Il ne faut surtout pas laisser chuter votre indicateur de nourriture sinon votre déplacement se fera plus lent et Will pourra alors vous attraper et vous emmènera vers une cuisson meilleure.
Road Runner est un "jeu cartoon" très animé et assez sympathique. Les sprites sont décidément trop petits mais on s'amuse tout de même.

NOTE
13/20



ROLLING THUNDER



Une organisation secrète menace l'équilibre du monde ; malheureusement pour moi, après avoir découvert leur repère, j'ai été victime d'une patrouille de surveillance. Alors, il ne me reste plus qu'à m'échapper du complexe souterrain de cette organisation tout en en profitant pour délivrer leurs otages.
C'est sous le nom de code Albatross que je m'élance vers le danger qui a d'abord l'apparence de multiples plates-formes où se trouvent de nombreux personnages plus ou moins coriaces... Heureusement que je saute haut pour passer d'un étage à l'autre et que mon revolver me prête main forte contre ces crapules d'autant plus que derrière certaines portes se trouvent des réserves de munitions. Malgré tout, je suis loin du bout du souterrain.
Cette adaptation de jeu d'arcade (encore une) a la particularité d'être presque plus rapide que le jeu d'origine. Par contre, il faut noter le scrolling qui est saccadé et les temps de réponse aux injonctions du joystick qui ne sont pas toujours assez rapides.

NOTE

13/20

RX 220



Dans tous les genres, il se trouve des grands et des petits jeux ; dans le cas présent, RX 220 rentre plutôt dans la seconde catégorie. Le principe du jeu est le suivant : il s'agit, pour votre petit robot de choc, tendrement nommé RX 220, d'explorer tout un complexe ennemi afin d'y retrouver des modules d'énergie égarés de-ci, de-là.
Bien entendu la progression n'est pas facile pour le robot qui a la peau très sensible à tout contact ; cette fragilité se vérifie aussi bien pour les boules que pour les os sortant de terre, les serpents ou autres. Après un début en plein air RX 220 se retrouve rapidement dans les souterrains ne sachant pas au premier abord comment il doit progresser.
Vraiment, si Microïds nous fait la joie de sortir de bonnes simulations, ce n'est pas le cas avec ce jeu d'arcade qui est vraiment "tristounet".



8/20





RYGAR

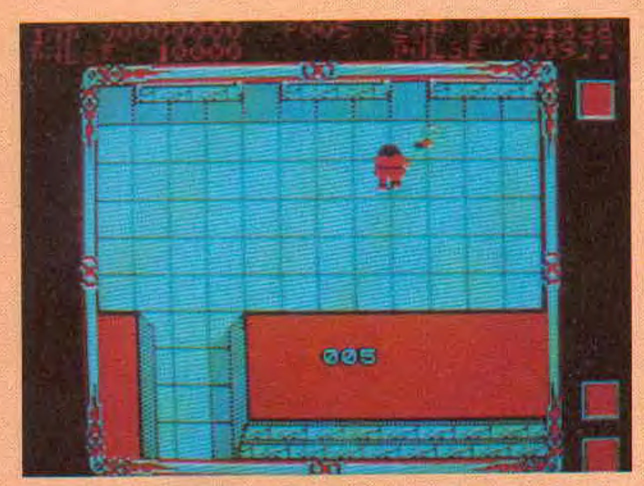


Le Rygar perçant avec l'été voici donc le moment idéal pour vous entretenir de la belle histoire suivante dont le lyrisme n'échappera pas à l'œil exercé de nos bambins ludophages.
Le guerrier ultime, Rygar est sur le point de partir en guerre contre les souverains actuels de la terre. "Yaourt !" est son cri de guerre. Pendant longtemps les branches des nabrutiers nains trembleront par la faute de ce hurlement sauvage et terrible. Rygar se met en marche avec pour seules armes son courage et une roue de scie circulaire attachée à une chaîne (sauf que la chaîne on ne la voit pas parce qu'elle est trop petite). Et pis Rygar y doit dégommer tous les méchants qui volent et qui marchent. Cela ne doit pas pour autant lui oter de l'esprit que les "coquilles d'escargot" contiennent également des objets intéressants. Plus tard Rygar pourra se reposer, après avoir franchi des rivières, grimpé aux rochers et aux arbres. Il se recueillera quelques instants pour mieux reprendre la lutte finale.
Dommage pour les yeux du joueur, la taille de Rygar est en dessous de la moyenne habituelle des sprites. Sinon il fait de la musique et il est très bien coloré.

NOTE

11/20





SHACKLED

Vous êtes connu et reconnu comme étant le défenseur de la veuve et de l'orphelin ; mais aujourd'hui, c'est au château que vous allez devoir vous rendre car tous vos amis ont été capturés et enchaînés dans des cellules en ces lieux.

Lorsque vous arrivez, le labyrinthe est tel que vous ne savez pas dans quelle direction aller ; alors, comme il y a des cellules à peu près partout commencez donc par un bout ! Sur le chemin, vous rencontrez des adversaires (détruisez-les sans sommation), des clés (gardez-les précieusement pour passer certaines portes) et, bien entendu, vos compagnons avec leurs armes. Il faut être conscient d'un fait : lorsque vous êtes plusieurs, votre progression se ralentit nettement et vous devenez plus vulnérables…

Avec ses quelque 42 étapes, ce logiciel de style Gauntlet a la possibilité de vous retenir longtemps ; seulement les graphismes ne sont pas spécialement attachants, alors seuls les adeptes du genre y trouveront plaisir.

NOTE
12/20

SLAP FIGHT

Plus besoin de glisser une pièce de 2 francs dans la fente. Slap Fight est chez moi. Le jeu d'arcade n'a qu'à bien se tenir. Non mais ! Horreur le jeu est très lent, beaucoup plus lent que dans mes rêves les plus lents. Nous soumettrons à l'attention du joueur les caractéristiques de Slap Fight. En tant que maître à bord du vaisseau vous avez pour mission de pénétrer le plus loin possible dans la base ennemie. (Tiens comme c'est original). Mais, car il y a un mais, les forces de défense de la base surnommée sont assez importantes : il vous faudra de la vitesse et du réflexe pour parvenir à vos fins. Si vous aviez des armes autres que le laser cela ne vous ennuierait pas je suppose. Eh bien vous serez heureux d'apprendre que certains adversaires contiennent des étoiles porteuses de "bonus" en armes ou en pouvoirs. Ainsi vous pouvez augmenter la vitesse du vaisseau ou apporter une défense latérale, des bombes, un laser et surtout des missiles à têtes chercheuses. Au long des tableaux, la difficulté s'accroît et l'armement aussi (si tout se passe bien évidemment).

Si vous êtes un des meilleurs spécialistes de Slap Fight version arcade ce n'est pas la peine d'essayer la version CPC. Pour les autres il est possible de faire un brin de chemin avec le logiciel.





SIDE ARMS



Pour la énième fois, la terre est menacée d'invasion et les responsables de cet état de fait sont les Bozons. Alors, pour sauver notre bonne vieille planète, vous descendez dans les galeries souterraines après vous être équipé d'un scaphandre particulièrement perfectionné qui vous permet de voler et de projeter des rayons mortels.

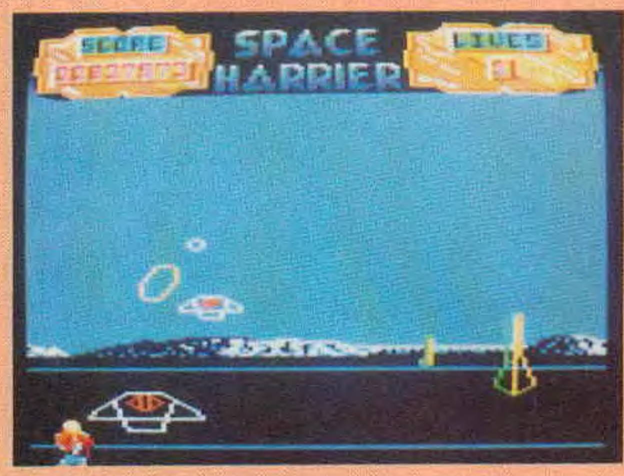
De plus, vos ennemis vont vous servir sans qu'ils aient leur mot à dire ; en effet, lorsque l'un d'eux est détruit, il est possible de récupérer son énergie qui peut prendre une forme différente suivant le nombre de fois où vous tirez dessus. Ainsi, il est possible d'augmenter la vitesse de tir, d'obtenir une protection ou d'avoir un éclateur de particules qui vous sera bien utile lorsque vous serez face au monstre (qui se trouve au bout de chaque galerie).

Go ! Nous avait quand même habitués à mieux : les décors et graphismes sont moyens ; quant à l'animation, elle est d'une lenteur et d'une hésitation qui vous font parfois perdre bêtement une vie. Dommage.

NOTE




SPACE HARRIER



Sois positif, Joe, positif. Tu as été laissé seul sur cette planète inconnue. Tu ne possèdes qu'une arme et des patins anti-gravité. Mais cela ne doit pas affaiblir ton moral. D'accord tu vas t'apercevoir très vite de l'hostilité des habitants du planétoïde. Cela commence par une vague de vaisseaux de défense que tu élimines les uns après les autres en espérant qu'ils n'auront pas le temps de riposter. Heureusement, la possibilité de voler t'offre la chance de déconcerter des ennemis en changeant rapidement de position. Bientôt les vaisseaux sont remplacés par d'étranges fleurs aux pétales métalliques. Fie-toi à ton instinct de botaniste : ces fleurs-là sont très dangereuses. Le final est assez impressionnant puisqu'une monstrueuse chenille déroule au loin ses anneaux. Elle est plutôt coriace et plusieurs coups au but seront nécessaires avant de la détruire. Mais le voyage n'est pas terminé : une ville apparaît à l'horizon et ses abords semblent particulièrement bien défendus. Que va-t-il rester de notre infortuné voyageur ?

Space Harrier est un "hit" des jeux d'arcade. Si la version CPC respecte le scénario de l'original, par contre les graphismes des ennemis ont subi une cure de simplification qui les réduits à de simples traits multicolores.

NOTE

13/20

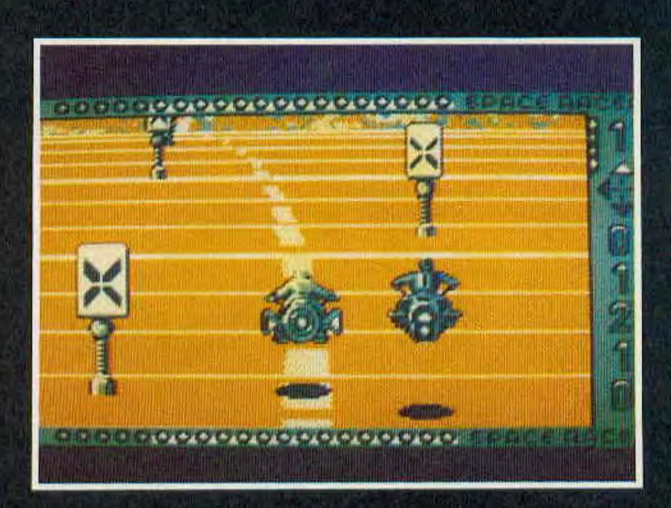
SPACE RACER

Hop, j'enfourche ma moto spatiale, je mets le contact et bientôt je décolle dans le bruit furieux de mon réacteur à double flux plasmique. Ne croyez surtout pas que je suis un loubard égaré d'une banlieue futuriste. Non je participe tout simplement à une course. Chaque concurrent possède une machine identique ou presque à la mienne. Je dis presque car je dois avouer que j'ai "trafiqué" quelque peu mon engin. J'ai ajouté pour plus de sûreté un petit laser puissant à l'avant et j'ai blindé les côtés de ma machine. Ainsi je ne me laisserai pas monter sur les pieds. Le départ est donné. J'accélère au maximum tout en restant le plus possible à proximité du rail central, seule réserve d'énergie pour ma bécane. En effet le moindre écart me priverait d'une puissance appréciable. Un adversaire devant moi me bouche le chemin : un petit éclair et il disparaît dans une explosion discrète. Tiens une réserve de carburant, je la capte et je m'apprête à voler vers la victoire.

Space Racer a perdu de sa magnificence en adaptation Amstrad. Plus de couleurs chatoyantes mais heureusement l'action reste présente malgré un tout petit écran de jeu.



12/20



STAR WARS

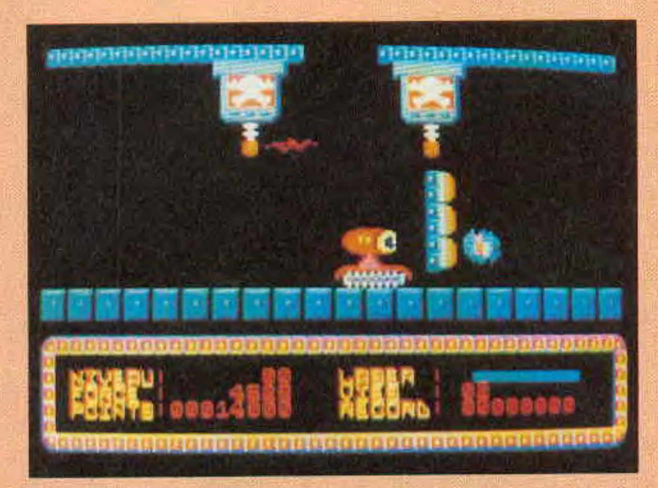
Ta, ta, Taaa. Vous reconnaissez ? C'est l'intro du film Star Wars. Nous voici plongés en plein cœur de la guerre entre l'Empire et les Rebelles. Vous êtes Luke Skywalker un fringant pilote de chasse. Votre mission : détruire l'Etoile de la Mort, un gigantesque complexe militaire qui menace la survie de tout un univers. Seul petit problème : cette forteresse est très bien gardée. A l'approche de votre cible, les chasseurs Tie fondent sur vous en vous arrosant de missiles destructeurs. Votre écran de protection est heureusement présent et vous soutient dans votre lourde tâche. Ensuite c'est la descente en piqué à la surface de l'Etoile. Des tours se dressent et un tir de barrage est engagé. Dernière étape, la plus importante : le couloir au bout duquel on trouve le point faible de la construction. Si vous atteignez ce point, l'Etoile de la Mort explose. Mais auparavant, il faudra éviter les barrages et les tirs des batteries de canons. Si vous échouez au premier essai il vous restera la possibilité de refaire un passage jusqu'à ce que vous réussissiez (tant que l'écran de protection sera présent).

Des graphismes en "fil de fer", de la 3D, et autres ingrédients font de Star Wars un jeu agréable même s'il reste répétitif.

NOTE

11/20





THE LAST MISSION

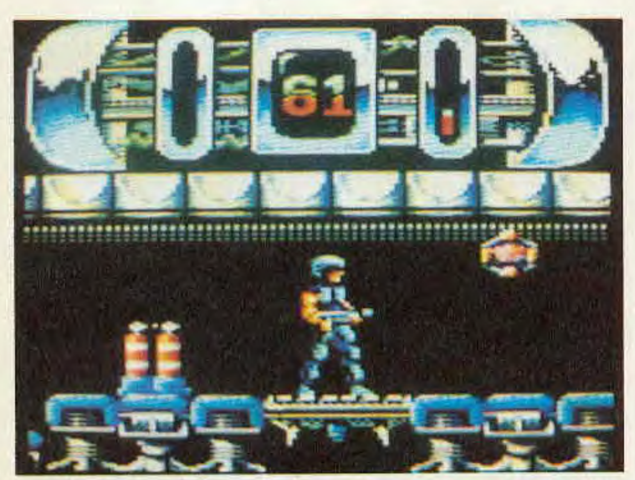


Voici un logiciel dans le plus pur style arcade puisque le but du jeu est d'explorer toutes les salles d'une construction bizarre en exterminant tout ce qui bouge dans chaque salle.
C'est en dirigeant une machine radiocommandée par joystick que vous commencerez vos investigations. Très rapidement vous rencontrez un petit véhicule à chenilles qui vous est d'une grande utilité pour le passage des niveaux sans compter que parallèlement vous ménagez votre énergie. Un petit détail dont il faut absolument tenir compte : la machine que vous dirigez est soumise à la pesanteur ce qui peut parfois s'avérer crispant. Par ailleurs, pour programmer dans le jeu, il faudra quelquefois faire preuve de réflexion car certaines portes ne sont désintégrables que d'un seul côté.
The Last Mission présente un graphisme et une animation tout à fait corrects. Par contre, il est très éprouvant de rencontrer dans chaque salle une multitude de bestioles et surtout de toujours recommencer au début lorsque vous mourez.

N O T E

10/20

TRANTOR



Comment imaginer que vos meilleurs amis vous envoient dans un endroit pareil : un labyrinthe souterrain de grottes noires et inquiétantes. Bon d'accord vous êtes Trantor, vous possédez un lance-flammes et puis vous êtes courageux. Mais que cela suffit-il pour se retrouver seul dans le pétrin ? Regardez la situation en face : le complexe où vous êtes enfermé sera la proie des flammes si vous ne désamorcez pas le système d'autodestruction. Ce système comprend plusieurs ordinateurs détenteurs chacun d'une lettre, d'un mot de passe. Il faut rassembler le tout pour espérer sortir du labyrinthe. Las, les petites (et les grosses) bestioles qui hantent les couloirs sont légions elles ont toutes juré votre mort. Au coup par coup, elles diminuent votre force et vous épuisent en tirs de lance-flammes. Grâce à Dieu, il y a de temps en temps des points où l'on peut se réapprovisionner en carburant ou en énergie vitale. L'arrêt aux terminaux permet une remise à zéro du chronomètre et bien évidemment la récupération d'une lettre du mot de passe.
Trantor est beau, magnifique, superbement animé, intérêt certain. Le sprite est enfin un vrai sprite avec plein de couleurs et d'une taille remarquable.

N O T E

16/20

TUER N'EST PAS JOUER

Pour la seconde fois, l'agent 007, aussi connu sous le nom de James Bond, sévit sur vos écrans. Vous allez pouvoir mesurer ses exploits lorsqu'il se retrouve face à un puissant trafiquant d'armes, Brad Whittaker, un général soviétique désirant passer à l' uest et un tueur implacable répondant au doux nom de Nécus.
Le jeu se déroule sur huit niveaux et le premier se passe à Gibraltar en simulant une bataille entre les hommes du SAS qui sont vos alliés et James Bond. Seulement, alors qu'il ne devrait y avoir que des balles en caoutchouc, un tueur s'est glissé dans les rangs avec pour mission d'éliminer James... Puis il y a la succession des 6 autres épreuves avant d'arriver devant Whittaker qui constitue l'ultime épreuve.
Vous avez la possibilité de ramasser des objets et vous possédez 3 vies. Mais le degré de difficulté est tellement important que vous êtes découragé et peu passionné et que vous finissez par abandonner même si le graphisme est de qualité.

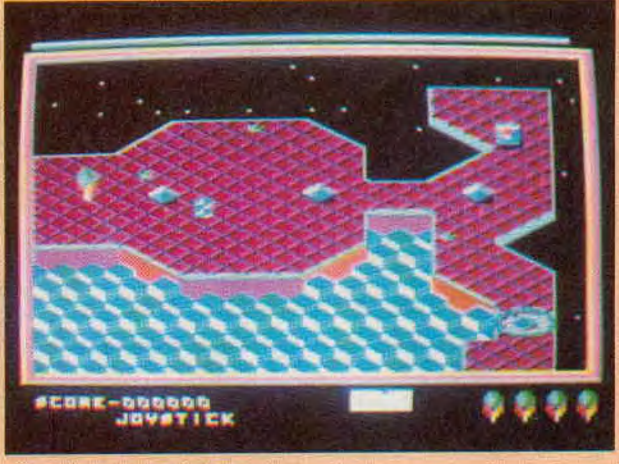


8/20





ULTRON 1



Nous sommes en 2062 ; après avoir envoyé un engin spatial pour pallier le manque cruel d'énergie qui frappent notre chère vieille planète, le passage d'une comète a quelque peu perturbé la machine qui, maintenant, menace d'exploser à tout moment.

Pour rétablir les choses, on envoie un petit robot et on vous en confie la commande. Il s'agit de récupérer 3 cyclotrons désactiveurs ce qui est loin d'être facile car l'engin (qui ressemble à une toupie) possède un mode de déplacement soumis à l'inertie (première difficulté) et le chemin est à la fois étroit et semé d'embûches (seconde difficulté).

Si le graphisme, essentiellement composé de losanges, n'a rien de transcendant, l'animation qui est rapide compense ce petit inconvénient. Bien que le niveau de difficulté soit assez élevé, Ultron 1 reste jouable pour tous ceux qui manient le joystick avec adresse et précision.

NOTE 7/20

WIZBALL

Au pays de Wiz tout est gris. Ce n'est pas un état de fait ce serait plutôt un motif de tristesse. Vous Wizball, la boule magique envoyée par le magicien du coin, décidez de rendre à cet univers sa beauté originelle. Pour cela vous avez besoin de Catelite un chat-robot collecteur de couleurs. Il n'y a que deux petits problèmes : tout d'abord vous ne vous déplacez qu'en bondissant (ce qui n'est pas toujours pratique) et ensuite vous ne savez même pas comment appeler Catelite. Bientôt vous rencontrerez des bestioles tournoyantes. Si vous les touchez, elles vous détruisent. Il faut d'abord les transformer en bulles grâce à un tir bien placé pour qu'elles deviennent utiles. Ces bulles contiennent des pouvoirs. Entre autres celui de déplacement contrôlé et de l'appel de Catelite. Nous y voila, vous avez donc tous les éléments pour absorber les gouttes de couleurs qui passent à votre portée. Celles-ci seront déposées dans un chaudron. Il y a 3 chaudrons : un pour le vert, un pour le bleu et un pour le rouge. Ensuite c'est par combinaison des trois couleurs primaires (dans ce cas précis) que vous obtiendrez toutes les nuances manquantes.

Là aussi c'est l'originalité qui prime avec un scénario très fort. Le reste de la réalisation étant à la hauteur, Wizball est à posséder.



15/20



WONDER BOY

Bzzz



Pauvre petit garçon de la jungle : sa petite amie est très loin de lui. Il doit absolument la rejoindre avant de mourir d'ennui. Mais la route est périlleuse. La jungle abrite des adversaires redoutables : les abeilles, les escargots et même les pierres qui roulent. Pour les éviter il peut sauter par dessus, ou bien, s'il possède l'arme correspondante, les détruire carrément. En général la hache trouvée dans la coquille d'escargot suffit amplement encore faut-il pouvoir la garder. En effet les feux de bois, les rivières posent des problèmes à notre héros. Et puis la course cela épuise : il faut reprendre ses forces de temps en temps. Pas de problème : les fruits dispensateurs d'énergie sont à portée de la main. En cas de fatigue n'hésitez pas à grimper sur le skateboard : la promenade n'en sera que plus simple. Si notre blond héros parvient au bout de son périple, il trouvera ensuite des petits nuages et de l'eau (suivent le gaz et l'électricité).

Wonder il est le boy. C'est vrai, on prend plaisir aux aventures du garçon sauvage. Même si le graphisme n'a rien de génial, on peut se laisser prendre et jouer de longues heures.

NOTE 13/20

B.E.P

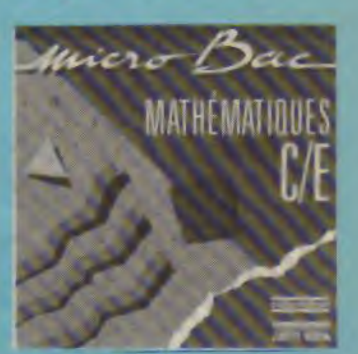
CATALOGUE

METTEZ TOUTES LES CHANCES DE VOTRE COTE















TO8, 8D, 9, 9+
AMSTRAD CPC







ATARI ST
Compatibles PC
5"1/4 et 3"1/2

225 F

\+
Micro Bac ANGLAIS

BON DE COMMANDE à adresser à Bretagne Edit' Presse - La Haie-de-Pan - 35170 BRUZ - Tél. 99.57.90.37

Désignation	Qté	Prix	+port	Total

Je joins mon règlement
❑ chèque postal ❑ chèque bancaire ❑ mandat

Port 20 F
par article
en recommandé
uniquement

Pour une commande
importante
nous contacter

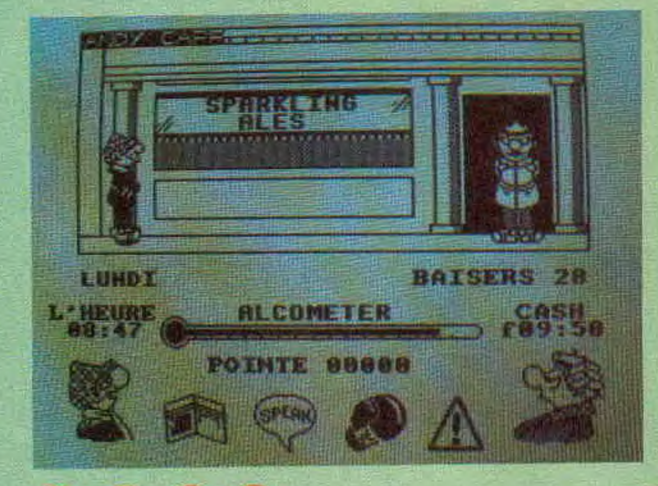
Etablissement ______ Responsable ______ Tél. ______

Adresse ______

Code postal ______ Ville ______

AM.24

ANDY CAPP



Déjà lundi, Andy ne dit pas oui lorsque que Flo lui demande ses indemnités de chômage. Les lui aurait-on volées ? Cela ne fait aucun doute. Mais alors, il faut retrouver cet argent au plus vite. Enfin pas trop vite tout de même ; nous sommes lundi et les débuts de semaine sont toujours difficiles. Voyons par quoi pourrais-je commencer ? se demande Andy Capp héros d'un jour. Un petit tour dans les rues permettra peut-être de rencontrer des amis qui, contre un verre ou deux vous donneront des renseignements utiles sur le vol de cette indemnité. Votre taux d'alcoolisme doit être toujours à un niveau élevé pour continuer le jeu (quelle belle mentalité !).

Andy doit éviter soigneusement les policiers et autres représentants de l'ordre : vous êtes fauché et recherché. Les entrées des bars sont souvent gardées par des tenanciers rancuniers qui vous tiennent rigueur de quelques sommes dues. Ce qu'ils peuvent être mesquins ! Pendant que je suis dans les problèmes métaphysiques. Que dois-je faire de cette clé que le commissaire m'a confiée ?.

Andy Capp ressemble beaucoup à Garfield dans son principe, mais le graphisme n'y est pas. Selon votre goût et votre amour de la B.D. vous apprécierez ou non.

NOTE
9/20

AQUANAUTE

Lorsque l'on cherche un trésor on finit toujours par le trouver. Telle est ma devise et je peux vous dire que cela a toujours été vérifié en ce qui me concerne. Il faut dire que je mets toutes les chances de mon côté : en plus de la ténacité et de l'audace qui me caractérisent je possède le matériel adéquat : un bateau, des bouteilles d'oxigène, et la combinaison de plongée. Après avoir repéré l'emplacement de l'épave c'est normalement un jeu d'enfant de récupérer les coffres engloutis. Je dis bien normalement car, je ne sais pas ce qui se passe mais aujourd'hui je rencontre un paquet d'obstacles : cela a commencé avec les lignes des pêcheurs dont les hameçons s'accrochent dans ma combinaison et m'empêchent de descendre. Plus bas les poissons me semblent hargneux et j'échappe de justesse à l'attaque d'un requin blanc. Plus loin des mines flottantes me barrent la route. Cela continue avec d'autres poissons sympathiques : les murènes. Je n'oublie pas la pieuvre qui garde le coffre au trésor. La remontée s'effectue entre deux paliers de décompression et deux attaques de poissons électriques et de méduses. Je me demande si je ne deviens pas paranoïaque ?

Sous la mer, les ennuis. Aquanaute n'a pas de graphismes géniaux ni de sujet très original. On a l'impression de revenir au premier jeu sur Amstrad, bizarre.

NOTE
9/20



BASIL, THE GREAT MOUSE DETECTIVE

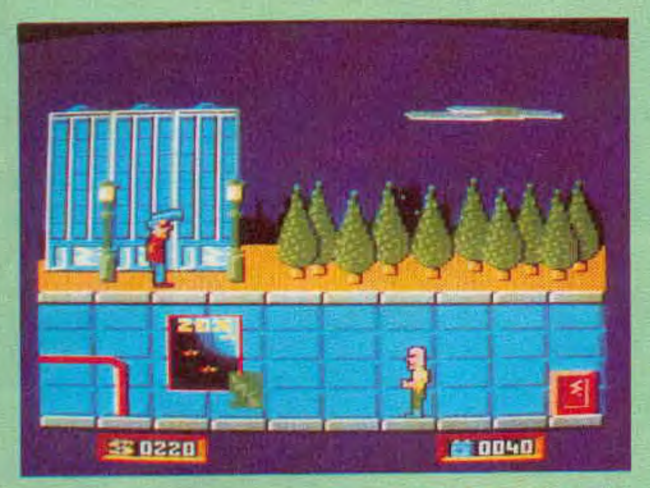


Il y a des animaux devenus presque aussi célèbres que le héros. Exemple : Tintin et Milou, Belle et Sébastien, Stone et Charden. Dans ce cas précis l'animal n'appartient pas au héros et il exerce la même profession que son hôte. Nous sommes au 221 Baker Street à Londres. Certains penseront immédiatement à Sherlock Holmes, mais ici il est question de Basil souris (encore !) détective de son état. Comme Sherlock Holmes. Basil a un ami et compagnon : le Docteur Dawson. C'est justement là, le nœud du problème, l'indispensable docteur a été enlevé par le monstrueux Ratigan (l'équivalent du Prof. Moriarty). Sur un air endiablé ponctué par les piaillements stéréophoniques de Douchka, notre héros se met en route et en chasse. Car il va devoir trouver des indices ce brave Basil. Heureusement son flair légendaire ne le trahira pas. Il trouvera rapidement son compagnon, non mais.

Basil est bien rendu sur micro, on aurait pû craindre le pire avec une nouvelle adaptation baclée. Pas du tout, le jeu est très agréable et les décors sont géants !

NOTE
12/20





BILLY 2

Dis-moi, Billy c'est bien toi le meilleur, hein ? Tu ne vas pas te laisser marcher sur les pieds par Rocky le Têtard. Tu sais que ce soir il a décidé de te piquer ta meufe. Alors il faut que tu réagisses et que tu remplisses ton escarcelle. Pour cela tu ne te feras pas prier je pense puisqu'il s'agit soit de prendre l'argent à des punks agressifs, soit de gagner aux différents jeux vidéo proposés. Je pense que le programme te convient. Je crois me souvenir que tu es justement le roi du vidéogame. Donc cette aventure ne sera qu'une péripétie. Mais cela devient moins évident lorsque tu essayes de téléphoner à ta douce et tendre après une partie acharnée de course de voitures : il te manque un code. Tu as carrément oublié que le poste téléphonique de ta chérie est protégé contre les agressions verbales. Pour comble de malheur, tu ne réussis pas à te souvenir de cette maudite combinaison et pourtant elle doit être cachée quelque part. Tu poursuis donc ta route en poursuivant tes activités : castagne, régénération, jeux... jusqu'à ce que le code apparaisse en lettres d'or dans ton cerveau. Allez grouille !

On retrouve dans ce logiciel, le héros des aventures banlieusardes. Le mélange arcade / aventure est assez réussi. Dommage que les bagarres soient si meurtrières.

NOTE
12/20

BIRDIE



Mais comment ça marche ? C'est peut-être la question que vous vous poserez lors de la prise en main de Birdie. Ou plutôt vous vous demanderez quel est le but de tout cela. Mais voyons pourquoi toujours vouloir un guide ? Si vous vous laissiez simplement entraîner dans un monde imaginaire. Quoi de plus planant que de prendre la forme d'un oiseau et surtout d'acquérir le pouvoir de voler? Ainsi vous êtes un beau volatile blanc survolant un pays sylvestre. Au sol, de petites fleurs rouges tendent leurs corolles vers le ciel. Vous battez magnifiquement des ailes (mais si, mais si) pour atteindre le 7ème ciel. Mais voilà que bientôt surgit un aigle noir, lentement, les ailes déployées, lentement je le vis tournoyer au-dessus de moi. Ses serres se tendent vers mes plumes blanches. Je tente d'éviter cet assaut grâce à une savante voltige dont j'ai le secret. Une petite baisse de tonus hop, je gobe un papillon et me voilà rassasié. Tiens une arche de pierre, je passe dessous et je me retrouve dans un autre univers.

Flop, flap, l'oiseau est parti sur l'écran tout réduit. Il réapparaît sur un écran géant mais morcelé bizarre, bizarre.

NOTE
11/20

BLOOD BROTHERS

Les frères de sang dont il est question dans cette nouvelle histoire de science-fiction ont une mission délicate et vengeresse : ils ont choisi d'affronter les monstres sanguinaires qui ont tué leurs parents. Hark et Kren ont même juré de reprendre aux scorpions les trésors miniers qu'ils ont dérobés (les méchants pas les frères de sang). Dans le sous-sol de la planète Scorpia on trouve des galeries sinueuses. C'est là que sont entreposés les trésors de guerre. Ce sera également le lieu de l'action trépidante du logiciel. Mais avant de plonger au cœur des mines il faudra traverser une série de murs (ou plutôt les éviter). Pour cela chaque frère dispose d'un Jet Bike les propulsant à une vitesse phénoménale. Les reflexes sont mis à rude épreuve puisque ces engins ne disposent pas de frein ! C'est assez stressant. Ne vous attendez pas à une partie de plaisir dans les mines : les pièges sont redoutables et il n'y a que 2 frères. C'est très peu pour s'opposer aux Scorpions.

Des mines partout, des souterrains, des murs. Ainsi les claustrophobes vont être gâtés. Blood Brothers se déguste avec de bons graphismes et une bonne animation.

NOTE
13/20



BLOOD VALLEY

Quand l'Archveult passe, les esclaves trépassent. Telle est la loi de la vallée sanglante. Que voulez-vous les coutumes barbares qui régissent la vallée sont parmi les plus vieilles qui aient été inventées. Les chasses à l'esclave sont particulièrement appréciées (sauf pour les esclaves). Il s'agit d'un jeu assez amusant et plein de rebondissements : il suffit d'avoir sous la main un ou plusieurs "joueurs" en bon état physique (sinon où serait le plaisir ?), puis de les lâcher en pleine nature. Ensuite les chiens de l'Enfer cracheur de feu sont lancés à la poursuite du malheureux. Mais l'Archveult ne s'amuse plus assez : le jeu devient trop facile. C'est pourquoi Kristos Blood Heart le capitaine de la garde vous amène d'autres proies nettement plus coriaces que les autres. Les pauvres chassés ont tout de même quelques objets à leur disposition : des potions magiques, de la nourriture surtout donneront à la victime le courage et l'énergie nécessaires pour sortir (peut-être) vivante de la vallée de Gad.

Si Blood Valley avait bénéficié d'un graphisme et d'une animation à la hauteur, le jeu aurait été très intéressant.

NOTE

9/20

BOB MORANE CHEVALERIE

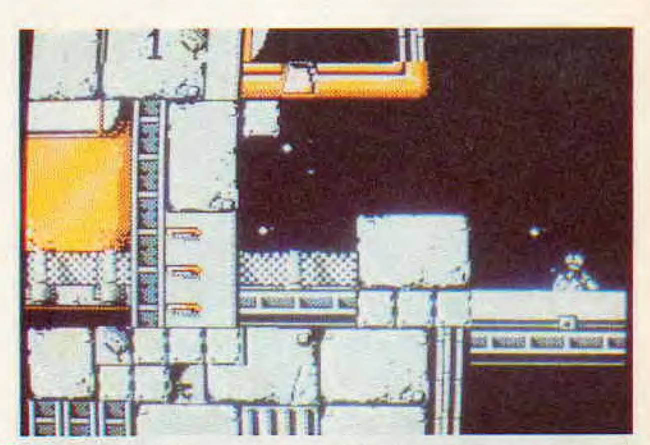
Revenant d'Indochine (fine allusion !) Bob Morane est alerté par la patrouille du Temps, lui seul a été choisi pour mener à bien une mission de plus : le château de Savoie a été investi par les hordes de l'Ombre Jaune. Qu'à cela ne tienne, Bob se précipite sur le premier avion lorsqu'on lui explique que cela s'est déroulé au XIV siècle. Ah bon, voilà autre chose. Et qu'espère trouver la terrible Ombre dans ce lieu isolé et moyenâgeux ? Le St Suaire est son unique objet de pouvoir. Pour ceux qui ne regardent que la télévision je rappelle que le St Suaire est le drap qui a recueilli le corps du Christ après la crucifixion. Pourquoi cet acharnement ? L'Ombre Jaune propriétaire de la Sainte Relique deviendra le souverain de toute la civilisation chrétienne (ce qui, à l'époque, représentait un sacré morceau). Bob sans son ami Bill Ballantine devra se coltiner les Dacoïts à la solde de l'Ombre et les Hospitaliers, gardiens du Suaire.

L'écran du jeu est vraiment trop petit, l'animation est hystérique. Cela ne facilite pas la précision des gestes. On se retrouve très vite dans la bulle spatio-temporelle qui nous ramène à la maison où l'on pourra en coincer une.





BOB MORANE SCIENCE FICTION



Après le Moyen Age, c'est à la science-fiction que s'attaque Bob Morane. Toujours à l'aide de l'indispensable Patrouille du Temps, notre héros des temps modernes est propulsé au 10e millénaire après J.-C. Cette fois-ci Bill Ballantine est de la partie mais en temps que victime, puisqu'il a été capturé par..... Vous ne devinez pas ? Par l'Ombre Jaune bien sûr. Tout cela se déroule dans le lieu nommé Satellite de la Mort. Celui-ci ressemble à une usine à gaz de taille raisonnable. Bob est placé face aux superstructures, il ferme un œil, et comme à la fête foraine les ennemis sont abattus comme des canards en plastique. Enfin presque puisque les adversaires sont nombreux et de formes variées : ainsi on voit des monstres, des volatiles métalliques (très difficiles à atteindre étant donné leur taille réduite). Sur le viseur du pistolet nucléo-magnétique à laser plasmique une petite flèche indique la position de l'adversaire. Il suffit de se déplacer jusqu'à cette position, d'ajuster et de tirer. Au cas où la cible est manquée, il est préférable d'actionner le bouclier énergétique.

Cela évitera aux héros d'être tués bêtement.

Bénéficiant de graphismes corrects, d'une bonne animation, Bob Morane science- fiction aurait pu être le meilleur de la série, mais voilà c'est une copie conforme de Prohibition.



6/20



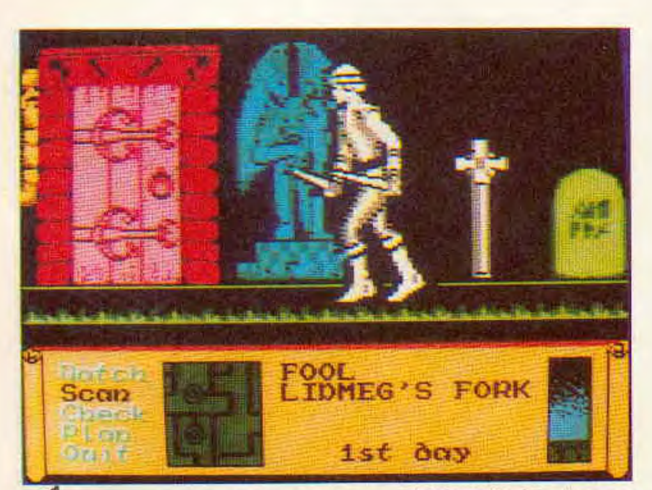


CHARLY DIAMS

Charly Diams c'est mon nom. On m'a appelé ainsi parce que déjà tout petit, je jouais avec les pierres brillantes qu'on glissait entre mes menottes. En grandissant, ma passion pour les pierres est restée. Alors, vous vous doutez de ma réaction lorsque j'ai appris qu'il existait un lieu contenant mille diamants bleus. Mille ! et bleus en plus ! Pas d'hésitation : je fonce. Mais il me faut d'abord trouver 7 fleurs magiques pour palper les cailloux. La première étape commence par un plongeon dans le Golfe du Bengale avec tout l'équipement nécessaire. Ma progression est entravée par tout un amas de bestioles visqueuses. Tiens, à propos, je propose de verser de l'acide chlorhydrique pur dans les océans pour se débarrasser de ces énergumènes.
Après cette traversée liquide, on plonge dans le sable du désert. Ensuite, après avoir évité les assauts d'un indigène, je continue mon périple dans la campagne française, puis dans la Cordillère des Andes. Vous voyez que la passion des diamants peut vous mener très loin.
Un petit jeu sympathique et sans prétention avec un beau graphisme et du saccadé dans l'animation.
Amusant.

NOTE
10/20

DARK SCEPTRE



Encore une belle histoire, un conte du Nord, là où les hommes sont plus farouches qu'ailleurs. Or donc, un jour de découverte, les vikings abordèrent un pays merveilleux, mais déjà habité. Les envahisseurs s'incrustèrent un peu trop au goût du roi du coin. Il est bien gentil (le roi, pas le coin) mais il ne faut pas pousser. Aussi, il demande à ses artisans un sceptre magique qui lui donnerait un avantage sur les barbares. Lorsque l'objet est prêt, le roi réunit les chefs de tribus en espérant les soumettre. Peine perdue, les barbares s'emparèrent du sceptre et, grâce aux pouvoirs de l'objet, se métamorphosèrent en Princes des Ténèbres. Plus tard, bien plus tard, des hommes se lancèrent dans l'aventure de la récupération du sceptre diabolique.
Vous êtes le commandant d'un des commandos. Votre tâche va être rude : sans vous, les membres de votre équipe errent au hasard. Il faudra leur donner des ordres, jusqu'à 3 simultanément et tenir compte de leurs capacités physiques ou magiques. Croyez-moi, ce n'est pas évident du tout.
On peut dire que les sprites ont ici une taille respectable, la contrepartie vient des décors approximatifs et d'une action parfois lente.

NOTE
9/20

ENLIGHTENMENT DRUID

Le druide Hasrinaxx n'est pas encore à l'âge de la retraite : son ennemi de toujours Acamontor s'est de nouveau manifesté par un tour digne de lui : il a transformé les habitants de la contrée en morts vivants agressifs. Ceux-ci se précipent sur Hasrinaxx avec une envie de tuer assez évidente. Le brave druide a lui aussi quelques ressources : ses éclairs magiques ont vite raison des hordes de créatures. Décidément cela ne peut continuer Il faut couper le mal à sa racine, c'est-à-dire se rendre au château d'Acamontor et le détruire. Dans sa précipitation Hasrinaxx oublie de se munir d'un casse-croûte et le voici lancé à l'aventure sans nourriture. Que voulez-vous à 2050 ans on s'épuise vite, il faut donc ramasser les aliments épars afin d'avoir toujours la force de lancer les éclairs magiques. Rassurez-vous le druide a d'autres armes plus puissantes à sa disposition : lorsque les sorts sont à sa disposition, il peut se rendre invisible, invulnérable ou bien disposer d'alliés parfois très efficaces selon la nature du terrain. Avec tout cela, Acamontor n'a qu'à bien se tenir !
Ce remake de Gauntlet est plutôt bien réalisé, on trouve tous les éléments indispensables (magie et grand témoin du jeu). Seul regret la trop petite taille des sprites.

NOTE
13/20



FRANKENSTEIN

Comment Frankenstein en jeu d'Arcade/Aventure ce n'est pas possible : c'est un jeu d'aventure pur et dur. Je suppose que cela est dû aux méfaits de l'alcool sur le psychisme fragile de Kartine. Frankenstein c'est le nom du docteur dont la vie a été consacrée à une tâche peu commune : la création d'un être vivant. Rejeté par ses collègues qui le jugent trop excentrique, le docteur poursuit ses expériences et aboutit à ce que vous savez un jour d'orage. Le jeu commence plus tard : un monstre s'est échappé et votre but est de le retrouver sans tarder : le souvenir de votre sœur étranglée par la créature vous poursuit toujours depuis 4 ans. Votre père, installé en Suisse accepte de vous accueillir afin d'échafauder un plan de capture. Car le patchwork humain n'est pas loin. La chasse va commencer dans les montagnes. Le docteur a préféré s'équiper d'armes : sa création possède tout de même une force surhumaine. Cette poursuite se terminera (pour qui ?) dans un château isolé. Le troisième volet vous place dans la peau rugueuse du monstre à la recherche de souvenirs et de sentiments humains. Chaque expériences en ce domaine ne pouvant qu'accroître son Q.I.

Frankenstein est un jeu d'aventure en texte avec quelques très rares images. Pour les admirateurs de Mary Shelley.



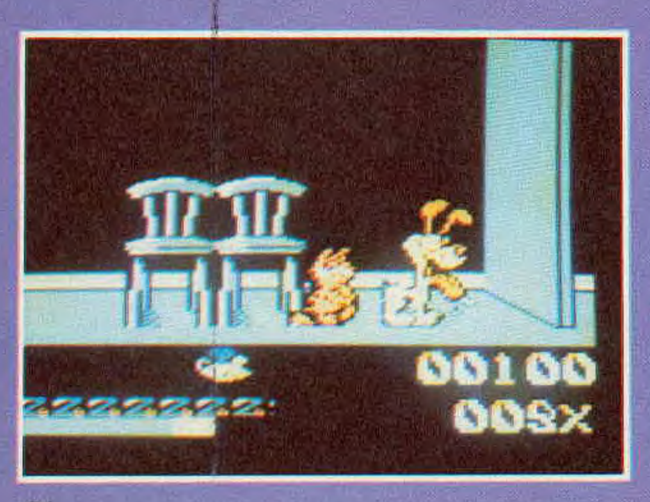
NOTE 10/20

GARFIELD

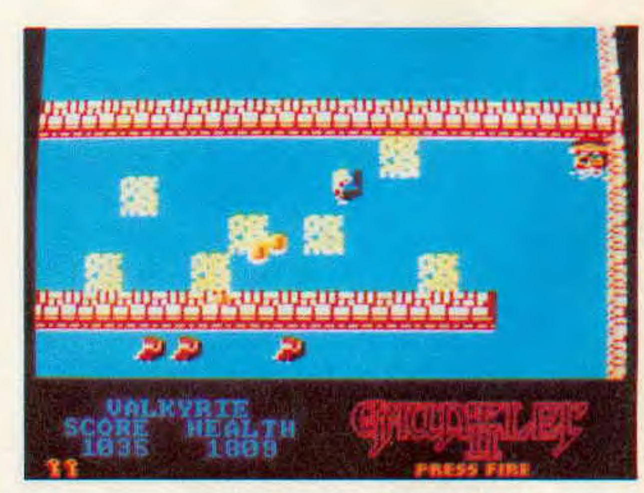
Un chat très paresseux ne peut se motiver que pour une noble cause, surtout un lundi matin ! Eh bien voilà qu'Arlène l'élue du cœur de Garfield a été mise à la fourrière. Autre malheur le réfrigérateur l'élu de l'estomac de Garfield est quasiment vide. Comment débuter une enquête avec le ventre vide ? Le chat le plus paresseux du monde ne saurait l'envisager. Il faut essayer de boire un peu de café avant de s'endormir complètement. "Bonjour Jon" (c'est le maître de Garfield) un bond sur la table et pendant que l'humain à les yeux plongés dans sonjournal, Garfield en profite pour se plonger dans le nectar ébène. Si seulement Garfield pouvait compter sur ses amis mais que voulez-vous faire avec Odie le chien le plus bête du monde et Nermal le chaton le plus mignon du monde ? Une exploration de la maison s'impose ainsi qu'une petite visite à la cave et à son rat agressif. De temps en temps un petit coup de pied dans l'arrière train d'Odie pour l'éloigner car sa présence est soporifique. Tiens j'ai un petit creux moi.

Les personnages sont très intéressants à étudier. Dol est dommage que les déplacements soient si lents : le jeu aurait été alors agréable.

NOTE 10/20



GAUNTLET II

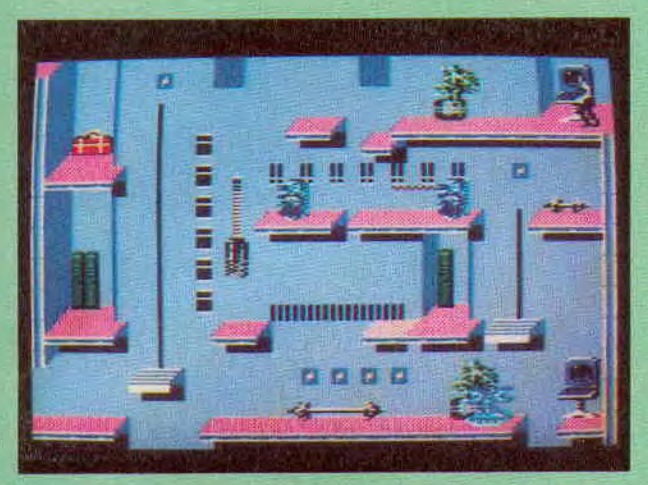


Thor le guerrier, Thyra la Valkyrie, Merlin l'enchanteur et Questor l'elfe sont toujours dans un labyrinthe. Je ne pense pas qu'ils soient claustrophobes sinon il y a longtemps qu'ils auraient craqué. Ils peuvent toujours se déplacer par deux mais cette fois-ci le nombre de salles est plus élevé et de nouveaux monstres sont apparus : les super sorciers qui tirent sur le joueur, disparaissent puis réapparaissent ailleurs, les flaques d'acide aux déplacements aléatoires, insensibles aux tirs. Le monstre "It" possède la propriété de transmettre au joueur un maléfice qui attire sur lui tous les monstres. Attention c'est contagieux ! L'autre monstre, "That", prive le joueur touché d'un pouvoir ou de 100 points de santé. Les autres adversaires sont les fantômes, les gagneurs, les démons, les lanceurs, les sorciers et la mort. Comme d'habitude (chantait l'électricien dans sa baignoire) il faut amasser le plus de trésors possible.en n'oubliant pas de se nourrir et de ramasser les potions magiques.

Tout le monde, a vu, a joué ou connaît de nom Gauntlet, la suite est tout à fait semblable au niveau des graphismes et a peut-être été améliorée pour l'animation. Les nouveaux monstres, les nouvelles salles, de quoi se défouler de longues heures.

NOTE 13/20



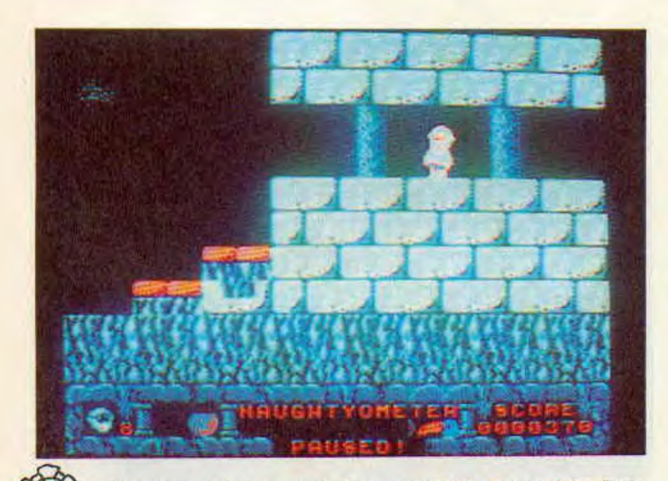


IMPOSSIBLE MISSION II

Alerte, Elvin Atombender est de retour, il menace le monde de ses missiles à têtes nucléaires. Seul un agent hautement entraîné sera à même de juguler cette nouvelle menace sur le monde (après l'annonce d'un concert de Francis Lalanne heureusement annulé). Vous connaissez très bien Elvin, agent 4125, ce sera donc vous qui aurez la charge de sauver l'humanité. L'action se déroule dans un complexe gigantesque composé de 5 tours. L'accès de chaque tour est protégé par un code à 3 chiffres que vous trouverez en explorant les différentes salles à étages du complexe. Des ascenseurs sont disposés pour visiter tous les étages. Dans les salles visitées on trouve des plates-formes, mouvantes ou non, des robots-gardiens, des terminaux et des objets hétéroclites. C'est en fouillant que vous découvrirez les indices ou les moyens de continuer l'exploration. Une fois les coffres-forts repérés, il faut les détruire et s'emparer des séquences musicales qu'ils contiennent. Ces séquences devront être rassemblées (grâce à votre fabuleux ordinateur de poche) afin de constituer une mélodie qui ouvrira l'ascenseur menant à la salle des commandes. Enfin il faudra trouver le bon terminal parmi les 3 qui déconnectera le système de lancement des missiles. Ouf Mission accomplie.

NOTE
14/20

JACK THE NIPPER II



Attention voici le retour de la peste préférée des anglais : Jack the Nipper. Enfin il n'est pas tout à fait le chouchou puisqu'étant donné son caractère excécrable, ses parents ont reçu l'ordre de s'expatrier en Australie. Tout allait pour le mieux dans l'avion lorsque Jack décida de démonter la porte donnant sur l'extérieur. A force de tripoter le système dans tous les sens, la porte s'ouvrit et Jack tomba dans le vide. De sa couche il fit un parachute qui lui permit d'attérir doucement dans une jungle épaisse. Pauvres animaux sauvages, ils vont devoir supporter Jack pendant un bon moment. Le monstre au hochet a décidé d'être méchant et de faire le maximun de bêtises. Pour cela il va utiliser tous les instruments qu'il trouvera à des fous maléfiques : les sarbacanes, les noix de coco, les rondins. Jack fait tant et si bien que tout le monde le déteste à commencer par les animaux et les indigènes. De plus son père a sauté juste derrière lui, s'il le rattrape vous imaginez sans peine la fessée magistrale que Jack recevra.

On ne se lasse pas des aventures de bébé terrible. La première version était plus réussie au niveau des graphismes et aussi plus originale, mais le plaisir d'être méchant est vraiment satisfaisant.



12/20

LA PHANTERE ROSE

Il est bien connu que les félins ne sont pas des animaux actifs. Ils passent une grande partie de leur temps à dormir. La panthère ne fait pas exception à la règle. Alors bien sûr la panthère rose a hérité de cette caractéristique. Mais voilà le besoin de vacances et de voyages se fait irrésistiblement sentir à la belle saison. Un seul problème : l'argent. Une seule solution : le travail. Pour se faire engager comme domestique, notre héroïne devra dépenser ses derniers sous en objets obligatoires. Pour la première maison, c'est le chapeau haut-de-forme qui est de rigueur. Une fois dans la place, la panthère rose constate que les objets précieux qui se trouvent là seraient un excellent moyen d'arrondir ses fins de mois. Dès la nuit tombée, le félin se glisse dans les pièces et commence le pillage. Bientôt il est alerté par des bruits étranges : son patron est somnambule ! Pressée par le temps, la panthère devra à la fois continuer le vol des objets et éviter de réveiller le propriétaire en le détournant des passages dangereux ou en le bloquant quelque part.

Bon scénario, et bons graphismes, voila un logiciel bien agréable à l'oeil mais dont l'intérêt est gaché par une grande difficulté à moins de posséder le "truc" pour coincer le propriétaire...



10/20



MARCHE A L'OMBRE



Tiens une histoire de mobylette volée. C'est un fait plutôt banal s'il ne s'agissait de ma mob à moi personnelle et tout. J'te jure on peut plus écluser un gorgeon dans un rade sympa sans se faire chourer sa meule. Mais que fait la police ? En effet le grave problème de la délinquance dans les banlieues est à nouveau posé dans ce logiciel d'une haute teneur morale et dont l'intérêt civique n'échappe à personne. Donc les pièces de la mobylette en question sont certainement éparpillées aux coins des receleurs de tous ordres. Mais le problème n'est pas là : ce véhicule urbain à deux roues, d'une cylindrée de 49, 9 cm3 devait également être utilisé pour transporter l'élue de votre coeur à un rutilant concert de Renaud, le chanteur énervant. Pour cela il faut être en bonne forme physique : les bagarres sont fréquentes. Pour remonter le moral des troupes, une bière permet de rester actif. A condition d'avoir encore de l'argent, nerf de la guerre et des concerts.

Ce logiciel ne présente pas de graphismes somptueux mais on peut y trouver un certain intérêt en ce qui concerne l'étude de la faune banlieusarde.

N O T E

8/20



MASK

Quand on s'appelle Matt Tracker on n'a pas d'autres choix que celui de bâtir une équipe d'agents spéciaux. C'est comme ça et pas autrement. Voilà que les agents si précieux se sont fait capturer. Quel bande de nuls ! vous les abandonnez à leur triste sort. Bon d'accord, ils peuvent toujours servir, je vais les délivrer, mais c'est bien la dernière fois. Il y a des décors différents pour récupérer à chaque fois deux agents. Vous êtes à bord de Thunderhowk, un véhicule blindé. Sur le sol, différents objets : bombes, scanner, trousse à outils, clé de sécurité, fromage de chèvre... Ah bravo ! Il n'y en a que deux qui me lisent correctement ! Donc il faut ramasser les symboles de clé pour constituer une lettre. Cette opération effectuée, le scanner (si vous l'avez ramassé bien sûr) sera activé et vous donnera la position du ou des agents emprisonnés. Il ne restera plus qu'à recommencer la même chose quatre fois sans oublier les tirs incessants des alliés de Venom le méchant de service.

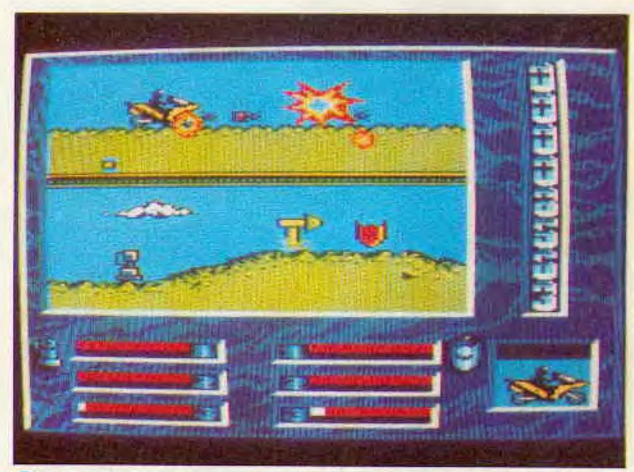
Ouais, pas terrible, la scène est un peu trop fouillie (quoique vous verriez mon bureau !) et l'on n'a pas vraiment l'envie de se décarcasser pour ces minables. A essayer tout de même pour être le héros d'un dessin animé.

N O T E

9/20



MASK 2



Boulder Hill morne colline, et repaire secret de la tribu de Mask. Au sein de leur base les agents échafaudent les plans qui mettront en échec les projets de Venom. Ici vous aurez 3 missions à remplir. Pour chaque mission il faudra choisir un agent et un véhicule approprié. Faites en sorte que le véhicule soit adapté à son environnement : une jeep transformable en bateau ne sera pas d'une grande utilité dans le désert. 1ère mission : on a enlevé le président de l'A.N.P. afin d'empêcher la signature d'un accord de paix, à vous d'intervenir pour amener le président au sommet dans les temps. 2ème mission : une base Venom a, paraît-il, été construite pour soutirer les richesses pétrolières du Moyen-Orient. Il n'y a qu'un missile à trouver et à lancer pour détruire la base. 3ème mission : un rubis a été volé par les Vénom. Cette pierre est la plus grosse du monde, elle doit être utilisée dans la fabrication d'une arme très puissante. Comme vous pouvez le constater c'est pas de la tarte et les nombreux appareils ennemis qui vous guettent ne vous feront pas de cadeaux.

Un peu plus réussi que le précédent sur le plan du scénario, les graphismes et l'animation restent justes moyens.

N O T E

10/20





NITROGLYCERINE

I'm a poor lonesome cow-boy, voilà comment se terminent les aventures de Lucky Luke. A propos voici plutôt le début de l'aventure : la conquête de l'Ouest par le chemin de fer américain. Mais traverser des contrées hostiles n'étaient pas sans danger il faut un gardien à cette aventure périlleuse. L'homme qui tire plus vite que son ombre est tout désigné pour ce genre de mission. Tout commence dans la ville où le convoi prend le départ. Luke débute par l'armurerie et une visite aux officiels. Ensuite pour se défouler un peu, on s'exerce l'index au tir. 20 bandits sont à abattre dans la rue et 20 autres dans le saloon. Tout se passait plutôt bien lorsque le convoi s'arrête pour cause de rocher sur la voie. La solution est tout de suite trouvée : la nitroglycérine sera utilisée (d'où le titre, mais vous aviez deviné petits malins). Bon, ensuite il y a des aiguillages et voilà, bon il faut mettre de l'ordre dans ce bazar et il y en a vraiment besoin. Voilà c'est terminé et voilà c'est fini, oui c'est tout, non il y n'y a pas de rab.

On ressent, comment dire, un vide quelque part au niveau du vécu en regardant le logiciel. Ce n'est pas que les graphismes soient mauvais, ni que l'histoire ne passionne guère mais le jeu est facile, alors bon quoi.

NOTE 10/20

PLATOON

Le Viêt-Nam, encore et toujours le Viêt-Nam. Sur un sujet déjà largement traité (et parfois mal traité) voici un logiciel tiré lui-même d'un film d'Oliver Stone. Voici le scénario du jeu : vous êtes à la tête d'une section de 5 hommes votre mission : parvenir jusqu'à un village, y ramasser les objets intéressants puis accéder à des galeries souterraines. Tout d'abord vos hommes devront éviter les pièges de la jungle : les patrouilles ennemies, les soldats cachés sous terre ou dans les arbres. Normalement vous devriez trouver une boîte d'explosifs qui vous servira à faire sauter un pont, empêchant ainsi l'ennemi de vous poursuivre. Au village, il faut trouver une tâche et une carte et hop dans les souterrains. Là des ennemis à la pelle surgissent brusquement de l'eau croupie, un poignard à la main. Puis si les dieux vous sont favorables, si Linda de Suza ne sort pas un nouveau 45 tours, alors vous continuerez votre mission dans un trou entouré de guérilleros. Le tout en phase obscure. Toujours dans la continuité du film, la zône où vous évoluez actuellement va être bombardée au napalm : il est préférable de partir très vite.

La première victime d'une mauvaise adaptation c'est le joueur. Platoon the movie n'a pas grand-chose à voir avec Platoon the game et c'est très dommage.

NOTE 11/20

SKY HUNTER

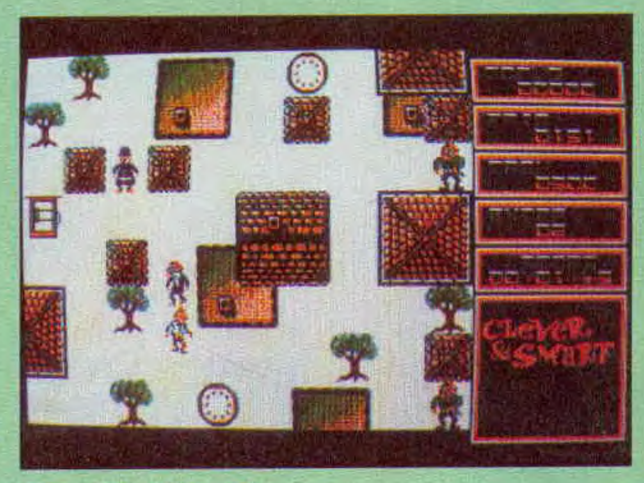
Les droïdes ont une drôle de vie tout de même. Tenez pas plus tard qu'hier un de ces êtres cybernétiques s'est vu attribuer une mission bien dangereuse : il doit récupérer le fils de l'empereur qui se laisse souvent capturer par des étrangers barbares sur des planètes inconnues et lointaines. Eh bien le droïde n'a pas pu refuser. Ils lui ont tout de même prêté un char de combat pour accomplir sa mission. Mais ce n'est pas tout. Une fois arrivé sur cette planète, le droïde a voulu voir le chef des barbares. Celui-ci a refusé : il ne sortait plus de chez lui depuis que des rebelles lui avait pris son épée magique et l'avaient brisée en 6 morceaux. Le brave droïde s'est empressé de partir à la recherche des morceaux d'épée, seuls objets susceptibles d'amorcer une sorte de négociation. Sur sa route le char rencontra des petits robots tireurs qui le persécutèrent inlassablement. Il y eut également des personnages. Ceux-ci réclamaient toujours un objet en vue d'un éventuel échange. C'est ainsi que l'intégralité de l'épée fut récupérée et le prince sauvé.

Les graphismes sont assez jolis et l'animation (lorsqu'elle existe) est rapide. Par contre le jeu est peut-être trop dépendant du hasard.

NOTE 12/20



SMART & CLEVER



De temps à autre apparaissent des logiciels assez difficilement identifiables. Smart et Clever font partie de ces logiciels. L'intrigue nous plonge dans un monde particulier. Le professeur Bactérie a été enlevé. L'ex-savant des services secrets a certainement été la victime d'un groupe terroriste très actif dans la région. Clever et Smart (eh oui, Kartine a encore frappé. Les injections de whisky-coca lui ont ramolli le cervelet ! C'est Clever et Smart le titre du logiciel !), les agents les plus efficaces sont envoyés en mission. Ils rencontreront de nombreux obstacles dans leurs parcours policiers : des brutes épaisses qui n'hésitent pas à vous cogner dessus. La faim est un problème et l'argent aussi. En effet, les restaurants ne font pas crédit et votre cagnotte est plutôt maigre. Mais on peut toujours gagner de l'argent grâce aux jeux de hasard du jardin d'enfants ou à la course d'escargots. Des téléphones donnent toujours ou presque de faux numéros, les égoûts conduisent bien quelque part et j'aimerais bien sortir du jeu en bonne santé !

Clever et Smart ne m'ont pas convaincu. On perd trop facilement et l'on ne comprend pas toujours le but de cette agitation. De plus, la traduction est souvent étrange !

NOTE
9/20

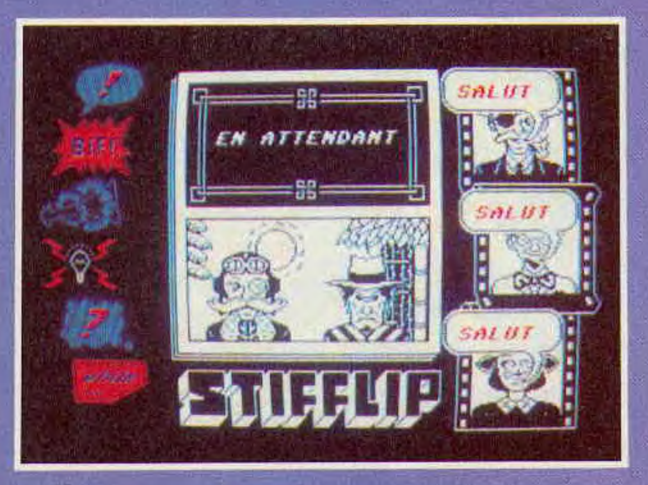
STIFFLIP AND CO

Le Vicomte Stifflip est un anglais pur teint. Il n'oublie pas le five o'clock et il joue au cricket. La campagne anglaise lui semble souriante et il se délecte de pudding. Tant que la vie s'écoule toujours aussi paisiblement, il n'y a pas à s'inquiéter pour la santé de l'Empire. Or, par un jour maudit, le comte Caméléon, célèbre associal, invente le rayon caoutchoutronique qui, non seulement enlève l'amidon des cols de chemises, mais de plus, agit sur le comportement britannique en favorisant la relâche des moeurs. C'est absolument abominable. Aux dernières nouvelles, le rayon serait même capable d'affecter le rebond des balles de cricket.

Le Vicomte Stifflip est donc envoyé avec une petite équipe à la recherche de l'odieux personnage. Tout commence à l'aéroport de Banarnia où la taxe peut être acquittée par le don d'une winchester. Ensuite, un bar et les pièges de la jungle seront les décors de vos exploits. Si l'on vient parfois à vous agresser, n'hésitez pas à vous battre : un gentleman doit toujours défendre son honneur.

Stifflip ressemble à une bande dessinée en noir et blanc dont les personnages sont très caricaturaux.

NOTE
12/20



TERRAMEX



Le professeur Eyestrain avait raison ! Aujourd'hui, c'est officiel, toutes les puissances de ce monde reconnaissent l'horrible vérité. Il y a quelques années de cela, le célèbre professeur Eyestrain avait calculé l'orbite d'une gigantesque météorite. Selon lui, cette énorme masse rocheuse allait percuter la terre dans un ou deux ans. A l'époque, tout le monde l'avait traité de fou. Si bien qu'Eyestrain, déçu par tant d'incompréhension, s'était exilé dans un coin retiré. Maintenant que l'arrivée du corps céleste est imminente, la communauté scientifique s'avoue impuissante : seul le professeur Eyestrain a toutes les connaissances nécessaires pour sauver la terre. C'est pourquoi, plusieurs agents de plusieurs pays se proposent d'aller chercher le professeur dans sa cachette et de le ramener à la raison. Les mille et un dangers du désert, du ciel, des souterrains, arrêteront-ils les sauveurs potentiels de l'humanité ?

Même si les dessins vous semblent mal faits, vous vous prendrez vite au jeu et vous tenterez d'explorer tout l'univers de ce monde étrange.

NOTE
12/20





NOTE
13/20

THE FLINTSTONES

"Fred ?
- Oui, Wilma chérie !
- Tu avais promis de repeindre le mur aujourd'hui.
- C'est vrai, mais tu sais que je dois aller à une compétition de bowling avec Barney.
- Le bowling passera après le mur !"

C'est une charmante discussion entre Wilma et Fred. Le couple préhistorique des dessins animés. Bien entendu, le ton sans appel de Wilma ne laissera pas le choix à Fred. Il devra donc repeindre le mur. Mais de plus, il devra garder Pebbles, leur toute petite fille. Et celle-ci n'est pas vraiment une enfant sage puisqu'elle profite de l'occupation de son père pour se mettre à dessiner sur le mur fraîchement repeint. Fred doit alors attrapper le petit monstre et la remettre dans son parc où elle ne restera que peu de temps puisque dès que Fred recommence à peindre, la petite s'échappe et peinturlure à nouveau. Il faut vraiment de la patience mais on peut y arriver en commençant par le haut du mur sans s'occuper des graffitis. Ouf, le travail est terminé, juste avant l'arrivée de Wilma. Le trajet jusqu'au bowling en voiture de pierre est également assez crispant. La route est semée de cailloux.

Flintstones est un jeu amusant, possédant des graphismes bien réalisés et une animation correcte.

VENOM STRIKES BACK



Matt Tracker chef de la section spéciale Mask est bien ennuyé : son fils a été enlevé par l'ignoble Mayhem, le chef des Venoms. L'action se déroule cette fois-ci sur une planète morte : la lune. En effet, la face cachée de la lune abrite le complexe scientifique du mal. Pour accéder à cet univers hostile Matt devra revêtir un scaphandre de survie sans lequel il ne résisterait pas au vide spatial. Ce n'est pas tout, il faut également des armes, car vous n'imaginez pas bien sûr, que Mayhem n'a pas disposé ça et là quelques pièges. C'est pourquoi vous trouverez des masques à terre qui seront autant de caractéristiques supplémentaires autorisant quelques destructions de bon aloi. Les adversaires sont en général assez coriaces puisqu'ils sont parfois invulnérables et presque toujours en mouvement. La route jusqu'à la base de Mayhem est longue et votre seul guide est Alex Sector, votre compagnon resté sur terre.

Venom strikes back est sans nul doute le plus réussi des 3 Masks. Les couleurs ne sont pourtant pas chatoyantes mais le scénario n'incluant par de véhicules est plutôt captivant.

NOTE
13/20

VIXEN

Waouh ! Fis-je en découvrant émerveillé la créature de rêve qui orne la page de présentation de ce logiciel. De plus, elle possède un fouet à la main, ce dont je félicite les auteurs. Vixen, c'est donc elle, la bougresse de la planète Granath. Déjà toute petite, elle avait été élevée par des renards. Elle possède donc une souplesse qui lui permet d'aller jusqu'à la 37 bis (ce qui est rare). Là n'est pas le propos. Granath est également peuplée de monstres méchants, vilains, pas beaux et tout. C'est Vixen qui va se charger de débarrasser la planète de cette engeance. A l'aide de son fouet, elle détruit les créatures qui s'approchent trop près d'elle ou bien elle découvre des têtes de renard dissimulées dans des boules de terre accrochées aux arbres (eh oui). Lorsqu'elle aura plusieurs têtes de renard et qu'elle aura terminé son premier parcours, elle se transformera elle-même en renard (étonnant, non ?) et partira à la recherche des super gemmes porteuses d'énergie nouvelle.

Vixen est bien réalisé, bien animé, bien sonorisé. Même si le traitement n'est pas original (le scrolling horizontal), on éprouve un certain plaisir à jouer qui peut se prolonger.

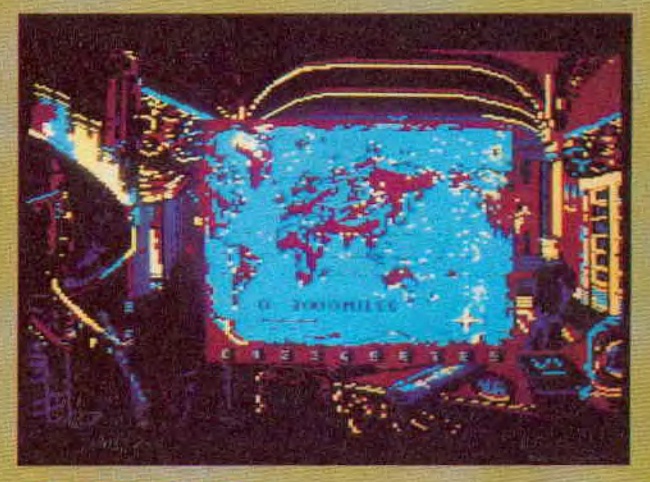
NOTE
14/20



20 000 LIEUES SOUS LES MERS

Le Capitaine Nemo ça vous dit quelque chose, non ? Relisez donc vos classiques vous retrouverez avec joie le Nautilus, les fonds sous-marins et tous les personnages qui hantent les coursives du bâtiment. Vous êtes Aronnax, le professeur français parti à la recherche d'un monstre marin. Il va s'avérer que le monstre n'est en fait que le Nautilus, fabuleuse invention du génial capitaine. Vous voilà maintenant à bord, il va falloir se comporter d'une certaine façon afin de ne pas heurter le commandant et de pouvoir ainsi comprendre les secrets du Nautilus. Tout d'abord il faut savoir que l'orgue du salon est réservé à l'usage exclusif du capitaine, tout au moins si vous n'avez pas l'oreille musicale. Les livres de la bibliothèque peuvent être intéressants à consulter car Nemo aime à discuter de certains sujets. La manœuvre du sous-marin bien qu'apparemment complexe est d'une simplicité enfantine. Une carte et une boussole sont à votre disposition pour tenter de retracer le chemin secret suivi par le Nautilus. Vous n'êtes pas cloîtré dans le sous-marin puisque si vous êtes habile vous pouvez visiter les îles abordées ou faire une promenade sous-marine.

Le graphisme et les couleurs mal choisies ne sont pas à la hauteur d'un scénario qui tient la route (et pour cause !).



NOTE

11/20

ASTERIX CHEZ RAHAZADE

Par Toutatis ! Astérix et Obélix, sans oublier Idefix, avaient déjà eu les honneurs de la B.D. et du grand écran ; et voici qu'ils tentent de percer l'écran de votre micro.
Comme d'habitude, la vie s'écoule paisiblement dans le village des irréductibles Gaulois : poissonnier et maréchal-ferrand s'entretiennent "galamment", Abraracourcix vient de passer la porte sans baisser la tête, Assurancetourix cherche à chanter... enfin, tout est normal lorsque soudain, un fakir appelé Kiçah tombe au beau milieu du village. Il vient chercher Astérix et Obélix pour qu'ils sauvent sa princesse Rahazade qui sera sacrifiée s'il ne pleut pas dans la vallée du Gange avant 1001 heures ! C'est alors le début d'une grande aventure sur fond de tapis volant...

Ce logiciel suit de très près la B.D. du même nom et ses graphismes sont relativement bons ; par contre les séries de jeux d'arcade ont une animation relativement lente ce qui diminue la qualité globale du jeu.

NOTE

9/20





BLUEBERRY





Dans la série adaptations de B.D. vous êtes convié à rentrer dans la peau de Jimmy Mac Clure, le fidèle compagnon du célèbre Blueberry. Mais que font-ils dans ce désert visiblement à la recherche d'une oasis ?
Mais bientôt, leur obsession s'envole rapidement car d'inquiétantes fumées apaches s'élèvent dans les airs. Quelle malchance pour eux car ils sont déjà poursuivis par toute une bande d'affreux ; il faut dire qu'il y a une bonne raison à cet état de fait : l'or, ce fabuleux or du filon enfoui quelque part sur la mesa du cheval mort... Encore heureux que cet endroit soit tabou pour les Indiens car Prosit et sa bande vont se révéler particulièrement tenaces et coriaces.
Ce logiciel suit le principe des superpositions de fenêtres graphiques qui ont fait leur apparition avec Les Passagers du vent. A noter que Blueberry est joli pour le graphisme mais qu'il ne déborde pas d'action.

NOTE



10/20





CLASH

Comme s'il n'était pas déjà assez difficile de rentrer chez soi après un séjour relativement long "à l'ombre", il faut encore que la poisse me poursuive jusque chez ma maman. En effet, lorsque j'arrive devant chez elle la porte est anormalement entrouverte et ma maman encore plus anormalement allongée sur le sol !...

Bien entendu, le commissaire Mairel se lance à ma poursuite sans réfléchir (il faut reconnaître que je fais un coupable idéal...). Mais cela ne va pas m'empêcher de mener ma propre enquête ce qui me permet de retrouver mes anciens potes... mais le sont-ils vraiment ? Au fur et à mesure de ma progression, je découvre que certains d'entre eux mentent ; seulement est-ce Bab, Tony, Céline, Maud, Michel ou Frank ?

Clash a démarré la collection "Métal Hurlant" en s'inspirant de la célèbre revue du même nom. Doté d'un graphisme soigné ce logiciel a en plus, une facilité d'utilisation grâce à un système d'icônes ce qui rend l'aventure agréable.

N O T E

11/20



CONSPIRATION



Bien étrange cette histoire qui commence en janvier de cette année et qui vous transporte jusqu'en Messidor an III et tout cela, tenez-vous bien, pour une affaire de vol, celui du diptyque de la Déclaration des droits de l'homme !...

C'est à St-Florent-le-Vieil, dans une maison inhabitée appartenant à Louis XIX (!) que le changement d'époque s'est produit. Vous reprenez conscience en charmante compagnie (un crâne !) et commencez ensuite votre périple qui va vous mener jusqu'au repère des conspirateurs ; vous êtes alors chargé d'une mission délicate où il faudra faire un échange de documents avant de revenir à votre point de départ (la demeure de Louis XIX).

Bien que cette aventure ne soit pas très originale, il faut souligner deux choses : les graphismes qui sont vraiment superbes d'une part, et l'analyseur syntaxique qui n'est pas très performant d'autre part. Malgré tout, Conspiration vaut la peine d'être vu.

N O T E



CRASH GARETT

Ah, dur état que celui de journaliste ! Alors quand, en plus, vous êtes une femme comme Cynthia Sleeze, c'est parfois la galère !

En se rendant en avion pour réaliser le scoop de sa vie, elle décide de faire un petit détour par la clinique d'un célèbre psychanaliste. Mal lui en a pris car cette clinique n'est en fait qu'une façade et la journaliste se retrouve prisonnière. A partir de cet instant, le pilote de l'avion, Crash Garett, va remuer ciel et terre pour découvrir le fin mot de l'histoire ; seulement il faut considérer que Crash Garett porte un casque de cuir qu'il n'enlève jamais. Quel est donc ce mystère ?

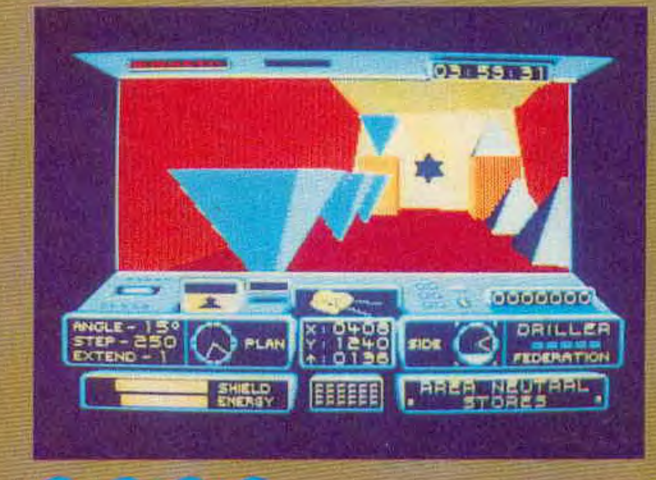
Cette aventure a plusieurs points positifs : le scénario est intéressant (quoique peut-être un peu difficile pour les débutants), les graphismes sont de bonne qualité et l'analyseur syntaxique est correct ; par contre, le choix des couleurs est parfois assez surprenant.

N O T E

13/20



DRILLER



Entrez dans la troisième dimension. Driller se propose en effet de vous entraîner sur un monde plus qu'étrange nommé Mitral. Il s'agit d'une des lunes de la planète Evath, une lune minière pour ne rien vous cacher, ce qui explique la forme géométrique de l'ensemble.

Mitral est en danger : son sous-sol contient des poches de gaz hautement explosif. Votre mission, même si vous ne l'acceptez pas, consiste à empêcher la désintégration de Mitral, qui aurait des conséquences fâcheuses pour Evath et réciproquement. Pour vous déplacer à la surface de la planète vous disposez d'un char aux lasers meurtriers. Si vous pensez pouvoir tirer dans le tas et vous en tirer vous allez rapidement déchanter : la détection des poches de gaz et l'installation d'une torchère pour brûler le tout demandera de la réflexion. Mitral est vaste, vous perdrez votre chemin si vous ne savez pas trop vous repérez dans l'espace. Au cours du jeu votre énergie s'épuise vite : il faudra la remplacer. Le moyen de transport actuel n'est peut-être pas le plus approprié : cherchez bien il y a d'autres moyens de se déplacer sur Mitral.

Des graphismes assez jolis avec une animation bien rendue : on se déplace vraiment au coeur de Mitral.

NOTE

14/20

E.X.I.T.

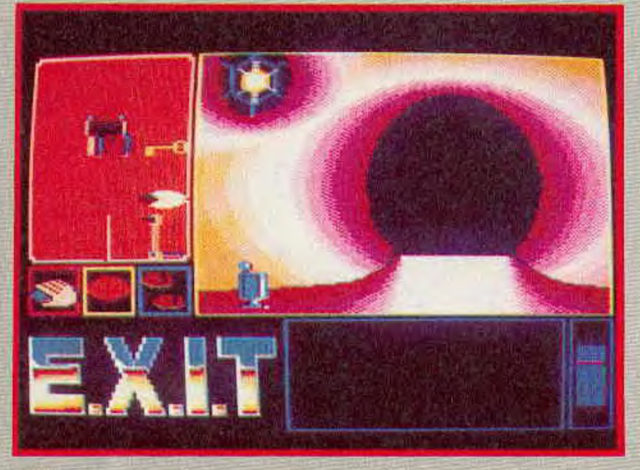
Je me rendais pour une mission de surveillance en plein espace et traversais une région complètement "vide" lorsque mon vaisseau choisit cet instant pour devenir complètement sourd à mes injonctions.

Dans ma chute à grande vitesse j'aperçus soudain une planète totalement inconnue et le hasard voulut que je m'écrase dessus. Mon vaisseau était inutilisable mais j'étais vivant ; avec un peu de chance je parviendrai à trouver de quoi le réparer en découvrant cette planète qui, à priori, ne semble pas hostile, seulement étrange. En ramassant différents objets et en les utilisant à bon escient je finis par découvrir le secret d'E.X.I.T. : 3 labyrinthes plus ou moins complexes. Et après ? Allez donc vous rendre compte par vous-même !

Voici un jeu d'aventure qui est superbe tant au niveau du graphisme que du scénario ou de la recherche d'ergonomie. Nous n'avons qu'un seul conseil à vous donner : laissez-vous charmer.



15/20



FORTERESSE



En cet an de grâce 666, le petit plaisir que se font le plus volontiers les puissants seigneurs consiste à aller assiéger le château du voisin afin d'agrandir ses terres ; cette fois les choses se sont mal passées pour le seigneur Angkor. Lors d'un des assauts, sa douce et chère fille Gwendoline a été enlevée par les forces du Mal et elle est maintenant prisonnière dans une forteresse sous une lourde armure de bronze...

Heureusement que vous êtes là pour fouiner partout à la recherche des cadenas car un cadenas = un bout de Gwendoline délivré. Seulement, il faut être très attentif car si certains cadenas sont facilement accessibles, il faudra déjouer de nombreux pièges (en possédant les bons accessoires) avant de récupérer les autres !

Cette première production du Studio d'Annecy permet aux aventuriers en herbe de faire leurs premiers pas ; on progresse par une sélection d'icônes et les graphismes sont relativement agréables.





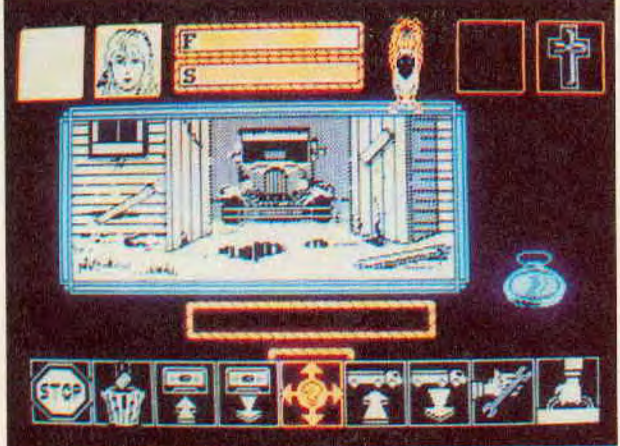


HAN D'ISLANDE

L'histoire se passe dans la Norvège du XVIIe siècle où un homme, Schumaker, et sa fille, Ethel, sont accusés (faussement, bien entendu !) de crime d'Etat. Leur vie ne tient pas à un fil comme on pourrait le croire mais à une cassette qui suffirait à les innocenter.
C'est dans l'espoir de récupérer cette cassette qu'Ordener se lance dans l'aventure en pourchassant le cruel bandit sanguinaire qu'est Han d'Islande. Avant cela, Ordener obtient un laissez-passer pour aller voir Ethel et il rencontre ensuite un certain Spiaquadry qui pourrait fort bien le conduire jusqu'à Han d'Islande. Mais le chemin n'est pas si simple que cela et Ordener va finir par être mêlé à une révolte de mineurs... La cassette est encore bien loin.
Il fallait un courage évident pour adapter une œuvre de Victor Hugo ! Malheureusement les graphismes ne sont que corrects et le partage de l'écran est tel que bien souvent il y en a une grande partie de vide. Enfin, une cassette audio avec des extraits de Radioscopie de Chancel sur Han d'Islande est livrée avec le logiciel.

NOTE
11/20

HURLEMENTS



Les honnêtes bandits n'existent plus : on peut à peine leur confier quelque chose. L'autre jour, j'ai raconté à un nouveau, pendant la promenade, mes exploits passés qui me valurent d'être un hôte permanent de cette satanée prison. Il faut vous dire qu'avec ma bande nous avions monté un beau coup mais ça s'est mal terminé : plusieurs morts. C'est pour ça que mes potes ont été condamnés à mort. Moi j'étais chauffeur alors j'en ai pris pour 1308 ans. Ce qui fait que je suis, ou plutôt j'étais le seul à connaître l'emplacement du magot. Le jeune qui est sorti il n'y a pas longtemps va se mettre à la recherche du trésor. Pendant ce temps moi je crève lentement ! En effet Kane et Lorry (sa fiancée) se retrouvent dans une forêt sombre remplie de bruits bizarres. A l'intérieur de cette forêt on trouve un groupe de maisons : l'argent est caché quelque part. Bientôt, en fouillant plus avant, le jeune couple va découvrir des objets épars. Surtout les longs hurlements plaintifs qui émanent des profondeurs du bois vont se révéler être ceux de loups-garous assoiffés de sang.
Hurlements ressemble à Zombi pour les graphismes et à rien d'autre pour le scénario, ce qui est une marque d'originalité.

NOTE
12/20

IZNOGOUD

"Je veux être Calife à la place du Calife !..." Tout le monde a lu au moins une fois cette phrase reflétant la dure épreuve que vit ce pauvre Iznogoud. Et pourtant ce n'est pas faute d'avoir tout essayé sans compter l'aide toujours inconsciente de ce bon Larath.
Mais ce personnage (atteignant quand même 1,50 m en babouches) n'a pas renoncé et c'est pourquoi il déambule dans tout le palais et menace, se met en colère ou amadoue tout ce qui lui tombe sous la main (une servante, un garde, un mendiant...). Seulement voilà, il n'y a qu'une seule solution pour devenir calife à la place du calife ; allez-vous lui donner un petit coup de main ?
Cette aventure est entièrement graphique et l'action se passe uniquement dans une fenêtre occupant un peu plus du tiers de l'écran. Par ailleurs, les graphismes ont un peu trop tendance à être tassés malgré un bon choix des couleurs. Et puis, il faut l'avouer : les B.D. à l'écran ça va bien un peu mais après...



10/20

JINXTER



Avec Jinxter vous en aurez pour votre argent : dans la boîte il y a de la lecture..Plus précisément un journal, The Independent Gardian, contenant photos et articles. La lecture de ce journal est très instructive puisqu'on y apprend en fait le maniement du jeu ainsi que des trucs et autres astuces. Le contenu est certainement tout à fait passionnant mais écrit en anglais. En gros vous apprendrez que vous êtes un homme abandonné par la chance et à qui tous les malheurs arrivent. Mais vous êtes également le héros de l'histoire vous devez donc lutter contre le temps pour retrouver la chance. Mais attention vous n'évoluez pas dans un univers normal : Aquitania, décor du jeu est un monde loufoque où les choses ne se passent pas comme à l'habitude. D'ailleurs ne vous faites-vous pas écraser par un bus dès le début de l'histoire ? Très très étrange.

Magnétic Scrolls nous apporte là le 3ème volet de la série commencée avec The Pawn et The guild of. Toujours un aussi bon analyseur syntaxique mais malheureusement le jeu n'a toujours pas été traduit. Pour les passionnés seulement car les graphismes sont rares et pas toujours réussis.

NOTE
12/20

KNIGHTMARE

Maman je veux que l'on vienne me chercher, je ne veux pas rester seul dans ce château humide.
Bon d'accord, je suis censé être courageux et tout et tout. Mais il ne faut pas oublier que je suis prisonnier dans le château de la confusion au cœur d'un monde d'illusions. Me voila très mal parti puisque je me retrouve avec un pauvre hère sur la paille sèche (eh, oui) d'un cachot. Débarrassons-nous d'abord du vieillard. Cela ne sert à rien où presque mais ça défoule. Comment agripper mon sac à dos, peut-être pourrais je trouver un outil capable de m'ouvrir la porte ? Finalement le rocher qui se trouve là fera parfaitement l'affaire. La porte est ouverte : en route pour de nouvelles aventures. Si l'on veut, car derrière cette porte m'attend une autre porte semblable : il n'y a plus de justice. J'ai beau me creuser la tête je pense que je vais rester ici pour toujours. Et puis lorsque je songe aux graphismes et aux couleurs de tout cela, je frissonne violemment. Le système de conversation par mots défilants est souvent très énervant bien qu'il permette de ne pas chercher le vocabulaire. Knightmare : un cauchemar ? pour certains sans doute.

NOTE
8/20



L'AFFAIRE SANTA FE



Dur, dur de jouer honnêtement au poker dans cette petite ville de Santa Fe au Mexique. Ce jour-là la chance était avec moi jusqu'au moment où voulant ramasser mon gain, le "gros pontife" du coin, Walter Mac Douglas, en parfais mauvais joueur, pointa son revolver sur moi ; c'est en état de légitime défense que je l'abattis. Seulement je n'étais qu'un étranger dans la ville ; je fus donc obligé de fuir et me rendis d'abord dans les montagnes blanches jusqu'à l'arrivée du printemps. Je décidai alors de me rendre au Mexique mais devais traverser le domaine des Apaches avant d'y parvenir. Pour cause de Grand Chef au bord du repos éternel, je dus faire une halte pendant quelques mois et prouver de mes qualités de sorcier blanc. Quant à la fin de l'histoire, je vous la laisse découvrir.

Deux points positifs pour cette aventure : de superbes graphismes et un degré de difficulté pas très élevé. Par contre, il est dommage que l'on soit un peu bloqué par une progression uniquement par questions à choix multiple...





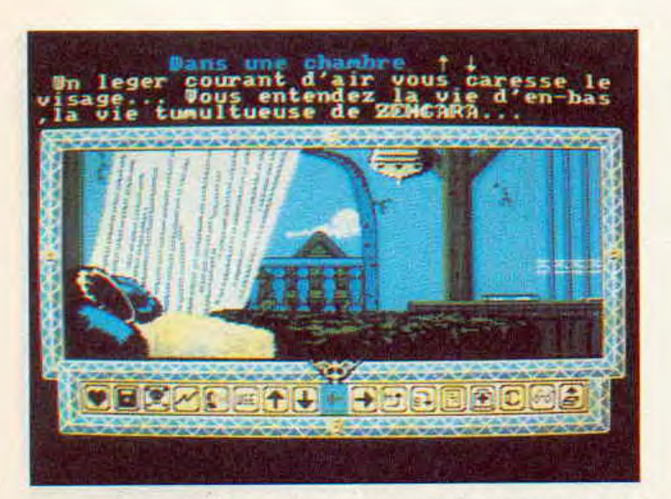


L'ANGE DE CRISTAL

L'Ange de cristal est en fait la suite du célébrissime Crafton et Xunk. Les héros sont toujours les mêmes : l'androïde Crafton et son podocéphale Xunk. Cette fois-ci leur mission se déroule sur la planète Kef. Il existe en effet sur le sol de ce monde une bâtisse mystérieuse appelée Antinés et gardée par les dangereux Stiffiens. Mais pas de panique, il y a également un autre peuple : les Swapis. Il s'agit là de personnages plutôt sympathiques et plutôt calmes dont la vie paisible est réglée par un système de troc. Ces doux personnages ont une certaine importance pour votre mission puisqu'ils vous permettront de pénétrer dans Antinés. Auparavant il faudra réaliser 3 vœux afin de contenter les Swapis. Ainsi, au bout de nombreuses pérégrinations dans des décors assez réussis en n'oubliant pas de pratiquer le sport national : le troc. Le voyage sera difficile mais vous rencontrerez sur votre chemin des armes et de l'énergie pour faire face aux rencontres imprévues. Lorsque vous aurez réalisé les trois vœux vous pourrez vous présenter à la porte d'Antinés et là, en manipulant correctement les pierres, vous serez proche du but. A quand la suite des aventures en 3D ?

NOTE
13/20

L'ANNEAU DE ZENGARA



Ah ben voilà autre chose : on ne peut plus se promener sans faire de mauvaises rencontres. Pourtant Dieu sait si je suis plutôt serviable et prêt à me plier en 4 pour venir au secours du malheureux. Mais ces jours derniers ne m'ont pas été favorables : je me retrouve avec un anneau au doigt. Rien de bien grave me direz-vous eh bien figurez-vous qu'il s'agit de l'anneau de Zengara (vous ne vous en doutiez pas ?). Zengara est la ville où se trouve une tour mystérieuse propriété exclusive de Shadar le prince des voleurs et autres babioles. Un magicien m'a raconté une histoire étrange dans laquelle on parle de magie et de secrets ancestraux dont personne ne connaîtrait la teneur puisque selon la formule consacrée : tous ceux qui se sont rendus à la tour n'en sont pas revenus. Cela laisse songeur, non ? Pourtant je vais devoir y aller : comment pourrais-je faire autrement pour me débarrasser de cette bague qui porte malheur et qui de plus n'est pas vraiment à ma taille. C'est parti.
Non, non ce n'est pas la suite de Fer et Flamme mais on retrouve la même "patte" en ce qui concerne le graphisme et la gestion du jeu par icône.



L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

Qu'il est doux de songer au temps où les numéros seront enfin réunis soupirait Blood dans son Arche. Il faut vous dire que le fluide vital diminue sérieusement dans les veines du Capitaine. En effet, il y a de cela 800 ans, une quête fantastique avait commencé. Un ex-créateur de jeux vidéo avait été aspiré dans sa propre création et faisait partie intégrante de son univers. Il voyageait à bord d'un vaisseau hyper sophistiqué appelé l'Arche. Au cours d'une fausse manœuvre le corps du Capitaine Blood à été cloné en nombreuses parties, celles-ci se trouvant éparpillées sur certaines planètes de la galaxie. Il manque encore cinq numéros pour que Blood recouvre enfin toutes ses forces. Mais les planètes sont légions, le temps presse. Il faut que Blood entre en contact avec les populations locales afin d'obtenir des informations capitales. Ainsi en faisant parler les Uzwals, les Croolis races très présentes, Blood pourra obtenir les coordonnées d'une planète qui contiendra peut-être un numéro.
Ce jeu magnifique est une adaptation totalement réussie sur Amstrad. Sons, musique et graphismes sont véritablement soignés. Le scénario est lui aussi très bien ficelé : une grande réussite de cette année.

NOTE
16/20



L'OEIL DE SET



Etre un guerrier noble et courageux cela n'a pas que des avantages : on vous réveille à n'importe quelle heure afin de vous confier une mission dont l'importance vous échappe parfois et qui a toutes les chances d'être dangereuse pour votre santé. Moi Tyrkos j'ai été ainsi mandé dans le but de récupérer un sceptre. Le nom de l'objet en question : l'Œil de Set. Cet objet magique conférait des pouvoirs au souverain du coin : Fynsks. Il est donc normal de vouloir le reprendre des mains griffues et noires d'un sorcier lui aussi du terroir Atrackses. Pas chien Fynsk me promet de me téléporter jusqu'au palais lorsque la mission sera terminée. Ben voyons, qui va se taper les salles pleines de pièges, les zombies, les lacs de lave, les crevasses, les monstres, les trappes et toutes les réjouissances habituelles ? Je possède bien sûr une épée mais que voulez-vous on se prend parfois à préférer d'autres armes : les pantoufles et le journal qui sont également promesses.d'aventures certaines.

Des labyrinthes, des salles, des questions à choix multiples qui vous permettent de progresser ou non, l'Œil de Set est un jeu assez attrayant pour les amateurs.

N O T E

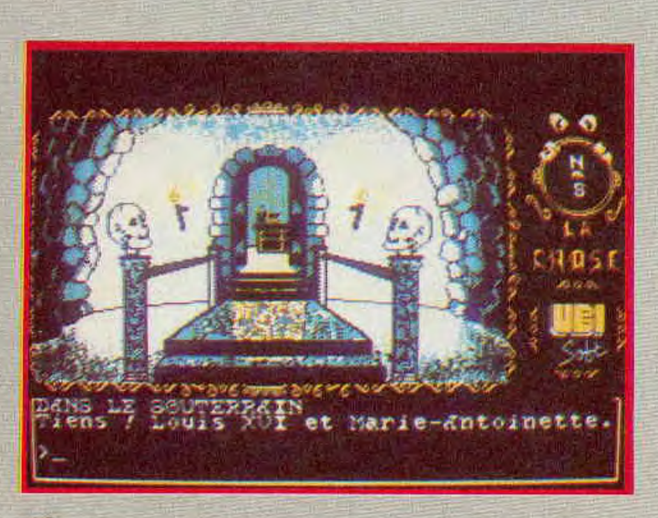
11/20

LA CHOSE DE GROTEMBURG

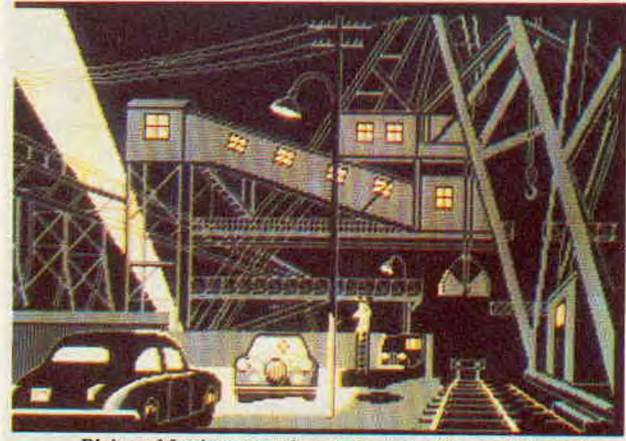
La chose en question n'est pas l'une des énigmes de la célèbre Roue de la fortune. Il s'agit plutôt d'un monstre visqueux comme pas deux et qui nous promet, si l'on en juge par l'écran de présentation un bon paquet de tripes et de sang. Pour renforcer mes dires vous découvrez rapidement la première victime (délicatement prenommée Germaine) dont le poignet a subi quelques avaries. Sans penser à prévenir la police vous préférez fuir de cette maison où l'horreur a frappé. De plus vous n'avez plus faim. Un peu éperdu vous errez dans les rues en lisant les graffitis ornant les murs des vieilles maisons. Plus tard vous contemplerez l'église où officie un prêtre amateur de pâtes. Selon lui c'est une malédiction qui s'est abattue sur l'humanité. Selon vous et selon votre voisine, il s'agit d'autre chose de plus concret, de plus palpable. Finalement Germaine faisait bien la cuisine, il faut la venger !

Un jeu d'aventure plutôt classique avec un peu plus d'hémoglobine que d'habitude et aussi avec des jeux de mots plus ou moins vaseux, mais j'aime ça !





LA MARQUE JAUNE



Blake et Mortimer sont dans un bateau, euh non Blake et Mortimer sont les héros d'une célèbre bande dessinée de Edgar P Jacobs. C'est au Centaur Club que nos héros britanniques se rencontrent et discutent de leurs aventures ayant pour personnage principal la Marque Jaune. Mais qui est-elle ? C'est en fait une créature de l'infâme Septimus, un docteur qui possède certaines connaissances sur la maîtrise des cerveaux humains. Mais là n'est pas le sujet. Il faut exécuter et réussir les 5 épisodes successivement pour espérer réussir l'aventure.

Traquenard sur les docks est le premier épisode, c'est également le plus original puisqu'il consiste à empêcher la marque jaune de s'enfuir en effectuant les bonnes actions au bon moment et dans un ordre précis. Chasse à l'homme dans Green Park vous entraîne à la poursuite de la Marque Jaune dans un parc rempli d'obstacles. La suite se passe dans les égouts puis dans le laboratoire de Septimus.

Enfin, il ne vous restera plus qu'à délivrer les prisonniers grâce à la Marque Jaune et tout devrait rentrer dans l'ordre.

Des épisodes d'action ponctuent ce jeu d'aventure et de réflexion. Malheureusement certains sont trop semblables et lassent un peu.







LE MAITRE DES AMES

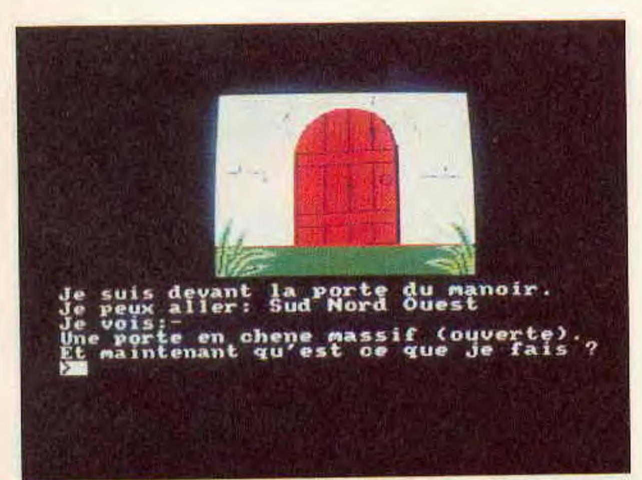
Puisque nous sommes dans le domaine des jeux d'imagination, (très loin des tchac-tchac poum-poum) restons-y. Le Maître des Ames se propose de vous familiariser avec les jeux de rôle ou chaque membre de l'équipe possède des caractéristiques propres. L'exploration d'un château, l'affrontement avec les dangers présents dans les multiples salles ne sont que prétextes pour vous faire découvrir ce monde magique. Bien sûr le Maître des âmes est le but final : il faut le trouver et l'abattre. Mais en chemin il faudra utiliser les forces de chacun pour parvenir jusqu'au maître des lieux. Les débutants trouveront une équipe toute prête : les libérateurs. Vous y trouverez un magicien, un voleur, un guerrier et une elfe ayant chacun une protection différente, des armes différentes. Vous pouvez faire avancer vos personnages en groupe ou seuls. Ils peuvent écouter, examiner, prendre des objets, se battre, manger et dormir.

L'utilisation de sorts n'est possible que pour le magicien, ce qui compense sa protection physique assez faible.

Les graphismes du jeu sont en mode 1 cela ne les empêche pas d'être précis et fouillés. Une bonne initiation aux vrais jeux de rôle.

NOTE 12/20

LE MANOIR DU COMTE FROZARDA



Il y a longtemps en Transylvanie vivait un comte sanguinaire et cruel. Son histoire donna naissance au mythe du vampire buveur de sang, immortalisé par Bram Stocker dans son roman Dracula. Mythe ? C'est ce que vous pensiez avant de constater les disparitions fréquentes de jeunes vierges dans votre village. Puis tous ces cadavres vidés de sang semblent accréditer l'idée d'une réalité certaine de l'existence du vampire. Jusqu'à présent il faut bien le dire vous n'aviez pas été vraiment tourmenté par ce problème, mais lorsque c'est votre fiancée qui disparaît à son tour, vous n'hésitez plus et vous vous dirigez vers la forêt qui mène au manoir. Au bout du chemin il y a une grille qui n'est pas verrouillée, ensuite vous trouverez l'entrée du manoir qui n'est toujours pas fermée, ensuite toutes les autres portes (mis à part la cabane dans le parc) seront closes. Au secours, je veux sortir, et ce n'est ni la boîte d'allumettes, ni le crucifix, ni la clé de bronze qui m'aideront dans l'immédiat.

Le manoir est bien triste, l'analyseur syntaxique n'est pas toujours à la hauteur et les dessins sont tout juste passables. Vu leur taille on aurait pu croire qu'ils seraient présents à chaque changement de pièce mais pas du tout. Pour collectionneurs acharnés seulement.

NOTE 5/20

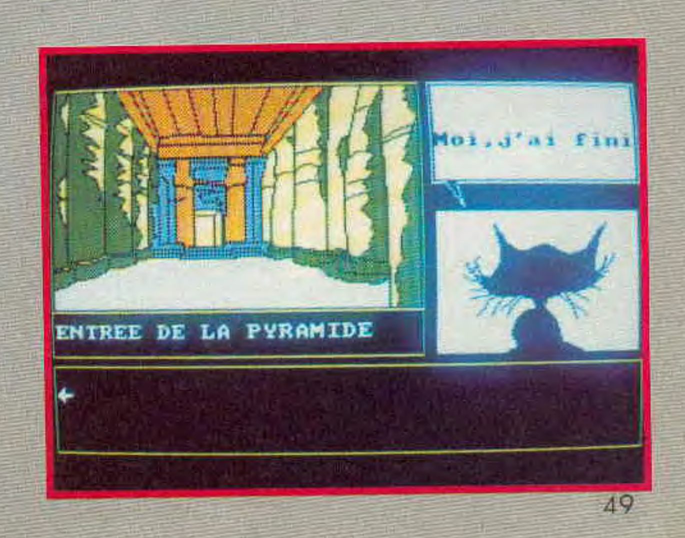
LE PASSAGER DU TEMPS

Le titre me rappelle quelque chose, je n'arrive pas à me souvenir des liens qu'il peut avoir avec un jeu du même type. Voyons un peu le scénario. Votre oncle vous oublie ces temps derniers : il ne vous a pas envoyé de cadeaux pour votre anniversaire. Vous avez décidé de lui rendre visite dans son pavillon où vous le soupçonnez de travailler à la réalisation d'une machine à voyager dans le temps. Dès votre arrivée vous vous heurtez à un mur ou plutôt à une porte. Une fouille rapide dans les poubelles vous apportera une solution rapide ; une fois dans la place n'oubliez pas le système d'alarme, le groupe électrogène et le passage secret avec le mot de passe CODE. Tout ceci dans le désordre. Finalement la machine à voyager dans le temps existe bel et bien. Il faudra donc l'utiliser pour retrouver votre cher oncle bien-aimé. Oh vous allez voir du pays, des contrées exotiques, des peuples bizarres, des pirates et toujours ce satané chat qui vous aide parfois et qui vous inonde de jeux de mots douteux.

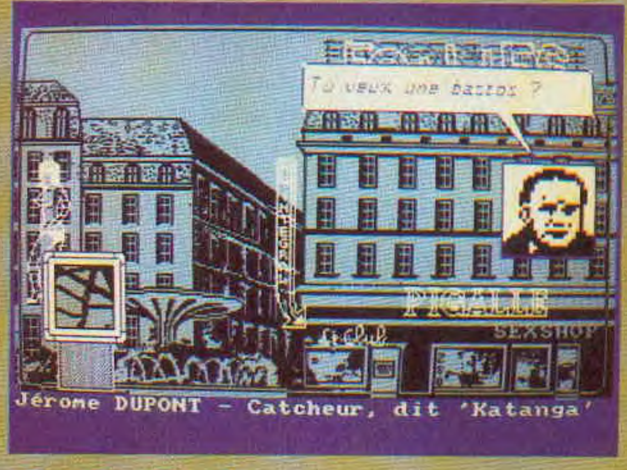
Le Passager du temps a eu un certain succès lors de sa sortie, les graphismes agréables et l'humour omniprésent y ont certainement contribué. D'ailleurs essayez d'insulter le chat, vous verrez.



NOTE 16/20



LES RIPOUX



Les ripoux d'abord c'est du verlan. Eh oui. Ce sont surtout des flics à la limite de la légalité et parfois franchement en dehors. Le but de leur activité intense : récolter suffisamment d'argent (200 millions) pour acquérir un Bar-PMU. Mais pour cela la paye d'inspecteur ne suffit pas. Heureusement de multiples combines avec les "commerçants" du 18ème vont permettre d'arrondir les fins de mois. Tout cela n'est pas facilement conciliable avec les missions qui doivent être effectuées chaque jour. Il ne suffit pas d'amasser l'argent encore faut-il avoir une bonne note administrative pour pouvoir démissionner. Le commissaire Blond vous surveille ainsi que la police des polices : les boeufs-carottes (parce qu'ils vous font mijoter longtemps). Donc pas de vagues : il faut agir en douceur ou en force mais sans jamais se faire remarquer. Les dialogues sont très importants : ils conditionnent le comportement des autres personnages par rapport à l'inspecteur. Ne négligez pas les jeux de hasard (tiercé, bonneteau) cela peut être profitable. Bâti sur un scénario original, ce logiciel présente de nombreux aspects intéressants et innovants : il y a un aspect psychologique souvent oublié dans les jeux informatiques.

NOTE
13/20

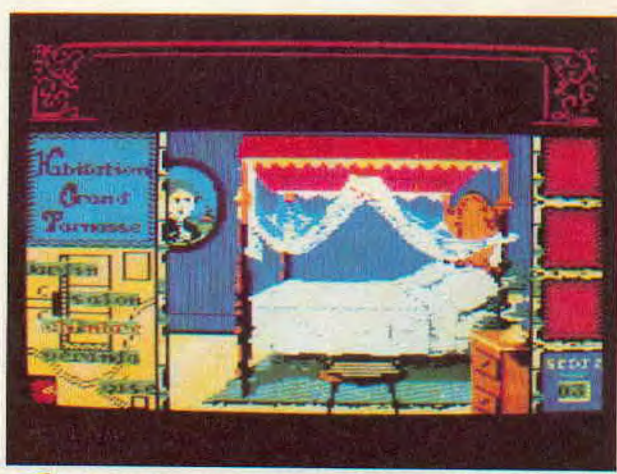
MARMELADE

Nous y sommes jusqu'au cou. Vous êtes le grand détective Stéphane Marlow. Votre mission est d'empêcher un casse et de débarrasser la ville de tous les mécréants qui la polluent. Accessoirement, sachez que l'on cherche à vous tuer aussi ne vous étonnez pas de recevoir une balle en plein cœur lors d'un déplacement. Le jeu débute dans la chambre miteuse d'un hotel non moins minable. Dans la chambre pas d'objets particuliers.En sortant dans le couloir vous pouvez jeter un coup d'œil sur la chambre voisine. Tiens un cadavre ! Pourquoi pas. Dans la rue on vous propose un parc d'attraction à l'entrée payante, un danseur de break échangeant des cassettes. Plus loin un marchand de cassettes, une banque et un raton laveur. Bref pas de quoi fouetter un chat, il s'agit d'inspecter le plus d'endroits possible et de collecter à chaque fois les informations s'il y a lieu.
Là aussi un "classique" aventureux, un peu poussiéreux comparé à d'autres productions. Les graphismes ne sont pas toujours du meilleur effet, les plus beaux éléments me semblent même directement repris d'un jeu assez ancien sur Apple. Mais bon, passons...

NOTE
7/20



MEWILO

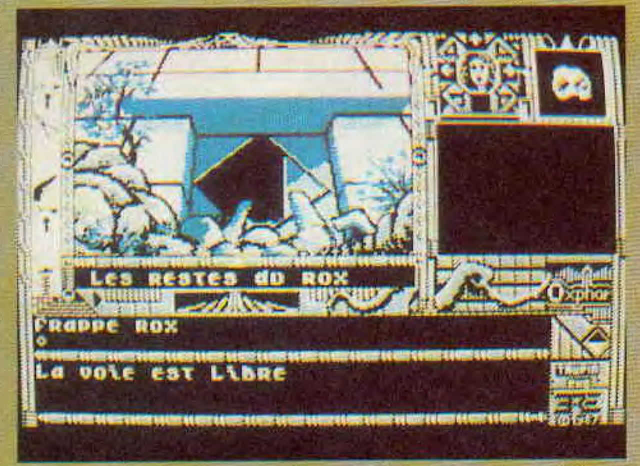


La Martinique avant la grande éruption de 1902, voit arriver un personnage étrange un peu parapsychologue sur les bords. Ne vous inquiétez pas c'est vous qui détenez le rôle. Vous voilà maintenant face à cette île verdoyante. Grâce à certains pouvoirs magiques vous vous transformez en colibri afin de vous rendre le plus vite possible auprès de vos mandataires Geneviève et Michel Hubert-Destouches. Ceux-ci vous content leurs mésaventures avec une des pièces de leur maison qui semble "hantée" par un zombie. Les Hubert-Destouches ont un passé familial assez tourmenté à base de révolte d'esclaves et de liens entre Blancs et Noirs. Avant d'être parapsychologue, vous êtes psychologue et vous comprendrez vite qu'il va falloir vous intégrer en douceur, comprendre les mœurs de l'île et savoir offrir des cadeaux pour délier les langues. Au fur et à mesure de votre progression, vous apprendrez toute une partie de l'histoire de la Martinique, on vous testera sur vos connaissances en créole et on vous posera même des devinettes étranges dont les réponses sont souvent très simples.
Mewilo est original par son sujet et son traitement on est loin des jeux d'aventures classiques avec monstres et donjons. Vous apprécierez sûrement la cassette du groupe Malavoi et la nouvelle de Patrick Chamoiseau livrés avec le logiciel.

NOTE
13/20



OXPHAR

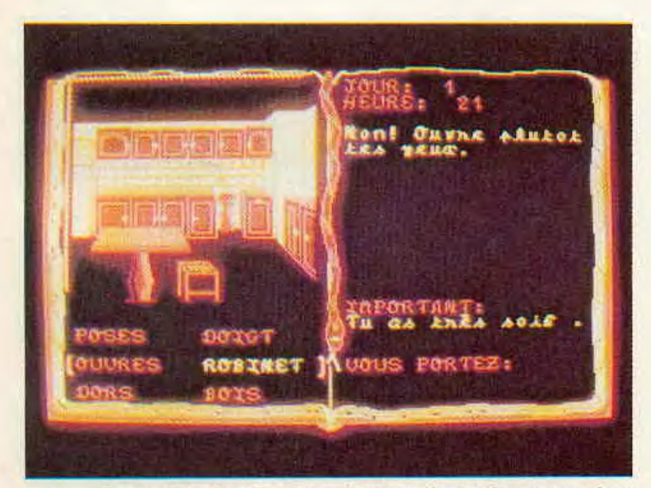


La quête du bonheur passe par la possession de la pierre bleue de Savanah (de papy ?). Ce n'est pas moi qui le dis, c'est GAL, le maître du jeu et puisque c'est celui qui dit qui est alors… Oxphar c'est votre nom, vous venez d'Alexandrie. Ne donnez pas d'autre nom sinon vous ne pourriez pas être téléporté dans le pays de Do, lieu étrange et magique de vos déambulations. Vous allez découvrir que tout se passe ici : le premier objet que vous attrapez est une carte bancaire. Cette carte vous donnera accès à un distributeur automatique d'objets qui vont des armes jusqu'aux hameçons en passant par l'argent (on y revient toujours). Le pays est tellement étrange qu'il y a même des sens uniques sur les chemins. Lorsque vous êtes en difficulté ne comptez pas trop sur Gal lorsqu'il vous sort : votre ignorance est ma jouissance on se prend à espérer la venue d'écrans tactiles. Vous rencontrerez au bord du lac (très joli par ailleurs) une créature non moins agréable. Allez je vous laisse en grande conversation. Où suis-je ? Le pays de Do avec ses personnages bizarres, ses dragons est tout à fait bien représenté. (Je le sais, je suis représentant du syndicat d'initiative). Un jeu très agréable visuellement.

N O T E

15/20

PEUR SUR AMITYVILLE



Les maisons hantées ont toujours eu du succès que ce soit au cinéma ou bien en littérature. Alors pourquoi la chose ne se reproduirait pas sur micro ?

Parce que cela nécessite un bon scénario. Celui de Peur sur Amytiville débute par l'installation d'une famille paisible dans une maison dont la réputation n'est plus à faire : de nombreuses personnes ont prévenu les malheureux de ne pas s'engager dans cette aventure qui allait terrifier les plus braves d'entre eux. Vous êtes le chef de famille et vous avez réuni votre petit monde pour leur signifier que tout cela n'était que sornettes et autres récits de Rika Zaraï et que ce n'était pas parce que votre fils est l'Anté Christ que… Mais non je ne l'ai pas dit. Donc tout se passe bien au départ puis quelques menus problèmes surviennent : un doigt est coincé dans un robinet. Il y a un cadavre dans la cave, votre fils se révèle être l'Anté Christ (Ah bon, je l'ai déjà dit ?). Il ne vous reste que dix jours avant la fin et les séances de spiritisme sont toujours aussi amusantes.

Peur sur Amytiville est vraiment trop facile, vraiment pas très beau et vraiment pas très logique. Moi, j'ai vraiment envie de dormir.

N O T E



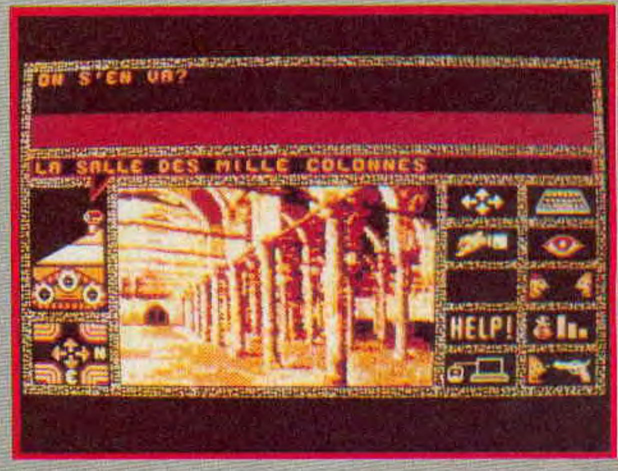
PHARAON

Vous savez certainement que les Egyptiens étaient un peuple très évolué pour l'époque, mais vous ne vous doutez pas qu'il existait un pharaon de l'anti-matière. Et pourtant Ackthaon était ce pharaon . Moi le célèbre professeur d'archéologie de l'université de Washington, j'ai décidé de retrouver la formule de l'anti-matière. Pour cela je me rends au Caire en emportant avec moi une brosse à dents (indispensable) et un exemplaire de Fihoman un cybernoïde à chenillettes fort utile. Je sais de source sûre qu'un de mes collègues bulgare est sur la même piste que moi, j'espère être le premier à parvenir au trésor (scientifique bien sûr). Le garde qui me barre la porte ne me résiste pas longtemps et je me retrouve bientôt dans un labyrinthe comme je les aime avec araignées et espace restreint. C'est ensuite, après cette épreuve que je trouve ma première pyramide : plus que 3 et l'énigme est résolue ! Simple, non.

Les fanatiques de momies, de pyramides et de masques funéraires vont être heureux : ils en ont pour leur argent. En prime : des jeux d'arcades et des images digitalisées.

N O T E

10/20



PROFESSION DETECTIVE




Le titre résume quasiment toute ma carte d'identité. Je suis un "privé", un dur , un vrai. D'ailleurs j'ai tout l'équipement: l'imper, le chapeau, la bouteille de whisky. Je l'avoue, il me manque aussi le principal : les clients. Je les attends désespérément depuis une semaine. Je sombrais dans une lente mélancolie lorsque je m'aperçois de la présence bienvenue d'un message de type laconique comme je les aime. Visiblement Mr Pez a des problèmes puisqu'il me demande de venir le plus vite possible chez lui. Curieusement alors que je suis déjà arrivé chez mon futur client, je réalise qu'il n'y a personne dans la maison. J'en profite pour faire une petite enquête discrète chez ce citoyen.
La lecture du journal m'apprend que le fils de Mr Pez a été enlevé. C'est donc cela : je suis chargé de retrouver le petit Jim. C'est en effet ce que me confirment ses parents arrivés un peu plus tard. Pas de problème je commence mon enquête dans la rue : j'ai toujours de l'inspiration dans cet endroit et puis peut-être pourrai-je rencontrer une personne intéressante ?
En noir et blanc comme les polars, les durs, les vrais, Profession Détective vous détendra les neurones.

NOTE
9/20

QIN

Lorsque j'ai commencé mon voyage je ne pensais pas que les difficultés allaient se dresser ainsi devant moi. Je savais pourtant que le but fixé n'était pas le plus évident à atteindre : retrouver les morceaux d'un plan du tombeau de Qin. Ce plan a été dessiné en 280 avant J.-C. et c'est un de mes ancêtres, Liou, grand architecte impérial, qui a conçu et construit le tombeau. Il aurait dû normalement être enterré avec son empereur, mais il a réussi à échapper à son destin. Avant de partir mon père m'a annoncé que j'avais été choisi par les dieux et que la rencontre avec le Chaman me donnerait le premier symbole de cette entente divine. En effet j'ai maintenant en ma possession le symbole de puissance du ciel. Mon voyage ne s'arrête pas là je vais traverser la Grande Muraille et même effectuer un voyage dans le passé, mille ans plus tôt car les deux derniers morceaux du plan n'existent plus à mon époque. J'ai fini par retrouver le complément du plan et de mes pouvoirs, il faut encore que je pénètre dans le tumulus afin de percer les derniers mystères de Qin.
Cette aventure orientale possède de jolis graphismes et un bon analyseur syntaxique. L'univers qu'elle décrit est réellement merveilleux : les deux disquettes vous garderont longtemps en haleine.

NOTE
13/20



RAT CONNECTION



Le matin vient à peine de se lever et je suis en pleine méditation transcendantale. La nuit précédente a été une véritable orgie qui a laissé des traces sur mon pauvre corps chétif. J'essaie de rassembler mes souvenirs. J'étais en train de tester la 37 bis avec ma secrétaire lorsque on frappe et on défonce la porte. Deux erreurs de la nature aux grains admirables saisissent ma compagne de jeu sous mes yeux affolés. Je n'ai même pas eu le temps de chercher mon flingue dans le tiroir de mon bureau : les humanoïdes sont déjà partis enlevant leur proie. Après une bonne rasade de whisky, je décide de partir à la recherche de mon indispensable collaboratrice. Pour cela je m'équipe de mon pistolet et de vêtements (l'exhibitionnisme est puni de mort dans cette ville !). La taille de Rat city me laissera-t-elle la possibilité de retrouver à temps Germaine ?
A l'instar des autres jeux de la même société les graphismes ne sont pas vraiment à la hauteur et le jeu est assez difficile et retors pour plaire à certains, mais sans plus d'enthousiasme.

NOTE
9/20





NOTE
16/20

THE DARK SIDE

Engoncé dans la toute dernière combinaison Evathienne, vous voici téléporté sur la lune Tricuspid ancienne planète minière ex-propriété des Ketars un peuple de vilains pas beaux. Ceux-ci ont eu la bonne idée d'installer une arme surpuissante à la surface d'une lune d'Evath : Tricuspid. Il s'agit, en utilisant au mieux votre équipement, de détruire les sources d'énergie ou ECD du Zéphyr One (l'arme dont il est question plus haut). Donc il faut voler chaque ECD afin de bousiller les capteurs solaires situés au sommet de chaque tour.

"Crénom, voilà un boulot pour moi, j'ai déjà exploré Mitral l'autre lune des Ketars, c'était pour la mission Driller et j'aime autant vous dire que leurs pièges et leurs coups tordus, je commence à les connaître". C'est à peu près la réflexion que peuvent se faire les amateurs de Driller. En effet, les décors sont similaires à ceux de l'épisode précédent et l'on retrouve avec plaisir les véritables promenades dans l'univers en 3D généré par le Freescope. Vraiment un bon jeu plein de surprise, et qui vous tiendra pendant un bon moment.

THE GUILD OF THIEVES



Revoilà Rainbird et ses jeux d'aventures fous. The guild of Thieves s'intercale entre The Pawn et Jinxter bien que le sujet de The Guild n'ait pas grand-chose à voir avec les autres épisodes. Résumons-nous : au pays de Kervonia il existe (entre autres choses étranges ?). Une "Guilde des voleurs". Cette société très honorable regroupe un grand nombre de "professionnels" pour ne pas dire tous les "professionnels" du crime. Ces artisans très structurés ont également une revue intitulée What Burglar avec des interviews de personnages célèbres dans le monde des brigands. Vous êtes un apprenti et vous desirez vous lancer dans la carrière (quand vos ainés n'y seront plus bien sûr). Tout commence dans un bateau amarré à une vieille jetée en bois. Une rivière coule doucement sous vos pieds. Vous êtes en compagnie du Maître de la Guilde. Celui-ci vous explique que vous devez dévaliser un château pour obtenir votre statut de membre à part entière. L'aventure commence plutôt mal, je sors du bateau et je plonge dans l'eau. Heureusement le Maître me sauve à temps. J'espère faire mieux ensuite. Guilde of Thieves est une réussite malgré des graphismes parfois approximatifs et une certaine persistance dans le langage employé : l'anglais. Une grande, une pure et dure aventure.



TURLOGH LE RODEUR

Tout allait pour le mieux dans le royaume de Thiz : les frontières étaient bien gardées par Ydahaut ar Dinbach (le globe de protection qu'il détient a été fourni par moi lors d'une précédente aventure), je somnolais donc à moitié lorsque l'on vint me chercher avec rudesse et l'on me conduisit devant mon cher et tendre ami Ydahaut. "Pas de problème pour toi Turlogh de Penroth, vociféra-t-il, la mission dont tu vas être chargé est certainement très facile pour toi. Voici les faits : grâce à la sphère de vision l'état de la citadelle de Much Quaryad m'est apparue comme désastreuse. Tu le sais certainement il s'agit du lieu où nous préservons les tablettes sacrées, elles ne doivent pas tomber entre des mains mal intentionnées". "Bien, mon roi" répondit Turlogh qui avait le sens de la répartie. Aussitôt dit, le baron de Penroth enfourche son fier destrier et le voici parti vers de nouvelles aventures et de nouveaux monstres. Les monstres il est vrai pullulent. Pour les arrêter il suffit de les tuer : facile !

Avé la B.D. interactive et les beaux graphismes (mais petits quand même hein M. Cobra). Turlogh a au moins le mérite de se démarquer des autres produits du même genre. Penroth !

NOTE
10/20



A LA DECOUVERTE DE LA TERRE



Si vous êtes un élève de 4ème ou de 3ème et si vous éprouvez une quelconque curiosité pour la géologie alors ce logiciel va peut-être pouvoir répondre à vos questions...

Le but est de se voir confier une mission dans le monde mais auparavant il faut prouver que vous connaissez les différents terrains et les roches qui les constituent. Vous commencez bien sûr par la France avec l'étude de 8 terrains différents. Si vos réponses sont satisfaisantes, vous recevez une roche et lorsque vous en possédez 6, vous êtes autorisé à commencer un périple mondial pour étudier le Stromboli en Sicile, le grand Rift qui s'étale de la Mer Rouge à la Tanzanie, les villes de San Francisco et de Los Angeles en finissant par l'Everest, ce qui représente un beau parcours.

Faisant partie de la série Sciences et Vie de Coktel Vision, ce logiciel est vraiment accessible au néophyte. De plus, certaines notions sont étayées par des graphismes ce qui permet de rompre une certaine monotonie. Attention, il faut posséder un CPC 6128 pour faire fonctionner ce logiciel.

NOTE 13/20



AU NOM DE L'HERMINE





"Apprendre en s'amusant !". Voici l'affirmation que ce logiciel veut vérifier. Vous êtes transformé en pieux chevalier et transporté en l'an de grâce 1249. Votre Seigneur vous propose une mission : assiéger le château du voisin.

Comme vous ne voulez pas vous tromper, vous commencez par entrer subrepticement dans le château afin d'en établir un plan très précis et de pouvoir répondre à des questions telles que l'effectif de la garnison, le nombre de vilains résidant dans la basse-cour, le temps possible de résistance des assiégés ou les caractéristiques des murs du château. Il ne vous reste plus qu'à entrer dans le château avec une bourse de 80 écus (cela peut servir) tout en sachant que vous devez repasser le pont-levis avant la tombée de la nuit.

Ce logiciel constitue un bon outil pour aborder la période du Moyen Age. Dommage que les graphismes ne soient pas un peu plus élaborés.

NOTE 13/20

APPRENDS-MOI A COMPTER

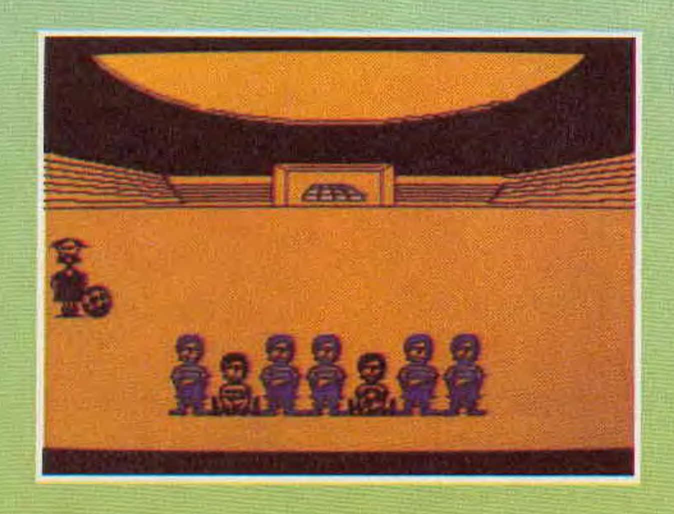


Ce logiciel propose à l'élève du primaire une approche du système de la numération, du dénombrement, de l'étude du nombre ou des quantités par une méthode originale ; en effet, le décor de base est constitué par un stade dans lequel sont pésents un arbitre et des joueurs de foot.

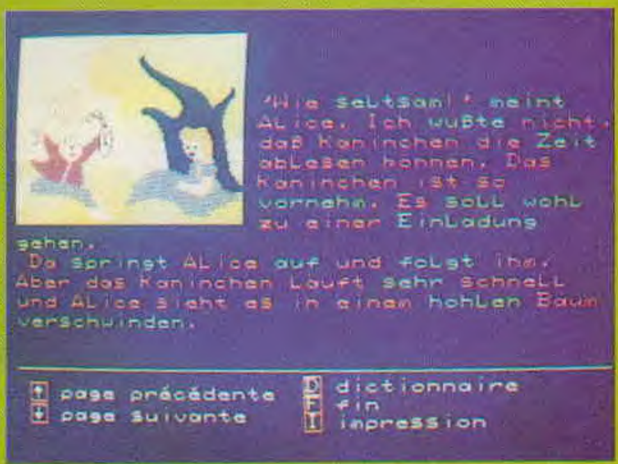
Tout d'abord, on propose à l'enfant de faire une relation entre le numéro du joueur, sa place et le numéro correspondant au clavier. Puis une partie de saute-mouton permet d'écrire une suite en ordre croissant ou décroissant. Enfin, les derniers exercices permettent de localiser un nombre dans une suite puis d'aborder la notion de quantité avant de terminer par le positionnement défini par "à côté de", "proche de" ; "joueur de droite" et "joueur de gauche".

Apprends-moi à compter peut être bénéfique dans la mesure où un adulte est présent pour diriger et expliquer les exercices. A noter qu'il est dommage que les graphismes n'aient pas été plus soignés.









NOTE

12/20

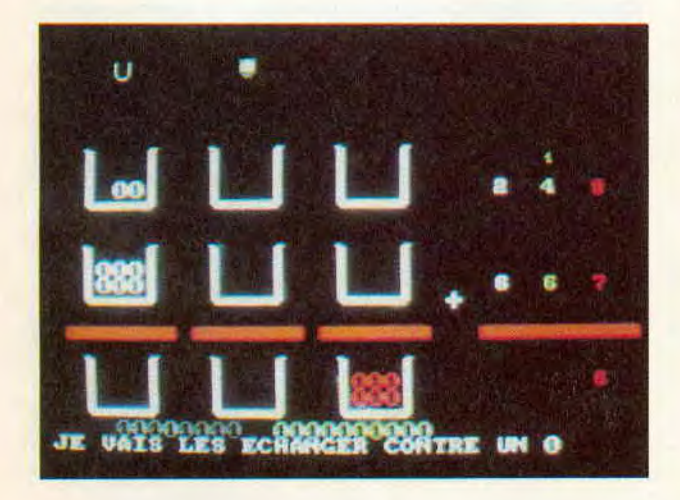
BALADE OUTRE-RHIN

Il était une fois... une petite fille qui s'appelait Alice. Alors qu'elle était tranquillement assise au pied d'un arbre, elle aperçoit un jour un étrange lapin blanc ; intriguée, elle le suit et le voit disparaître dans un tronc d'arbre. Elle l'imite sans hésiter et pénètre alors dans le Pays des Merveilles.

Pour les élèves de 6ème et 5ème, voici l'occasion de relire cette histoire mais cette fois en allemand ! Chaque écran propose, en plus d'une illustration, un texte avec certains mots en vert qui sont accessibles par le dictionnaire s'ils ne sont pas connus. Chaque fois qu'un épisode est terminé (il y en a 4), commence une série d'exercices permettant de contrôler la compréhension du texte d'une part et d'étudier certaines règles de grammaire d'autre part.

Ce logiciel peut permettre dans l'ensemble un bon travail de la langue d'autant plus qu'il est livré avec une cassette audio pour travailler l'accent... à un point de détail près : pourquoi les majuscules des noms communs ne sont-elles pas obligatoires ?

CALCUL



Alors que la plupart des logiciels éducatifs s'adresse à un niveau particulier d'étude, Calcul s'adresse à tous ceux qui éprouvent quelques problèmes avec le principe des opérations.

Le problème de la division est d'abord approché sous l'aspect concret de 3 courses automobiles ; s'affiche à l'écran une distance à parcourir ainsi que la distance entre 2 points de ravitaillement. Il faut alors donner le nombre de points d'arrêt. Ensuite, l'élève effectue de véritables divisions avant d'aborder la soustraction et l'addition. Dans ce cas, 3 phases sont proposées : une démonstration, un entraînement avec une visualisation des unités, des dizaines et des centaines par des abaques et des jetons avant de terminer par le véritable exercice.

Calcul constituant un complément d'étude, il est dommage qu'il n'ait pas été rendu plus attrayant au niveau des graphismes. Par ailleurs, la possibilité d'étudier à 4 peut créer une excellente stimulation pour l'enfant.



COURS DE SOLFEGE

Est-il possible d'apprendre la musique à partir de votre micro-ordinateur ? C'est ce que propose T.M.P.I. avec ses cours de solfège qui sont constitués de 2 disquettes distinctes. Dans le cours de solfège 1, vous abordez le sujet en douceur, avec bien sûr l'étude de la gamme sur l'air de Mary Poppins (vous savez, Do, le Do il a bon dos...) avant d'aborder les différentes clés, la valeur des notes et leur lecture sur une portée, sans oublier la dictée musicale... Quant à la seconde disquette, elle s'adresse déjà aux avertis puisqu'elle propose l'étude des altérations. Vous travaillez en clé de Sol ou de Fa et devez effectuer des exercices après avoir demandé le nombre d'altérations apparaissant à la clé et leur forme (dièse ou bémol).

Ces logiciels peuvent être certainement utiles si vous les utilisez en complément d'une formation traditionnelle car rien ne vaut un "vrai" cours de solfège avec un professeur et d'autres élèves...

NOTE

9/20

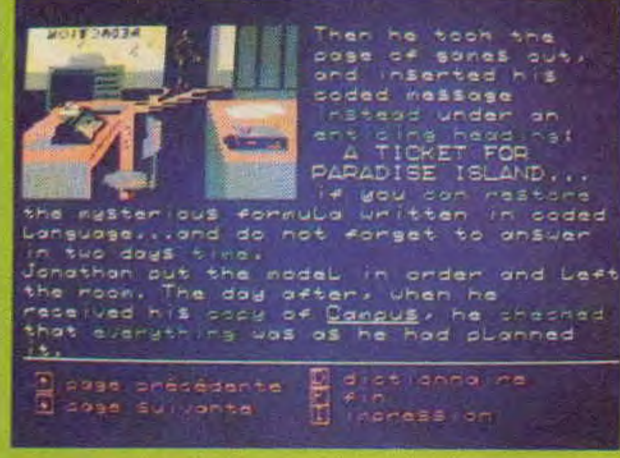


ENIGME A OXFORD

Ce logiciel s'adresse aux élèves de 4ème et 3ème c'est-à-dire à des personnes qui ont déjà un minimum de connaissances en anglais.

Dans le cas présent, il s'agit de suivre un jeune étudiant en biologie qui découvre une bien étrange histoire en voulant rédiger une thèse sur le journal de bord du capitaine Cook. Seulement, il ne peut pas résoudre cette énigme tout seul et a fortement besoin de vous.

Suivant le même principe que la balade outre-Rhin, les textes comportent des mots en vert dont la traduction peut être connue en sélectionnant l'option dictionnaire. De même, à la fin de chacun des 4 épisodes, se déroule une série d'exercices portant sur la compréhension du texte et sur quelques points de grammaire précis. Une manière relativement agréable de cultiver son anglais pendant les vacances.



NOTE

12/20

FRANÇAIS-REUSSITE

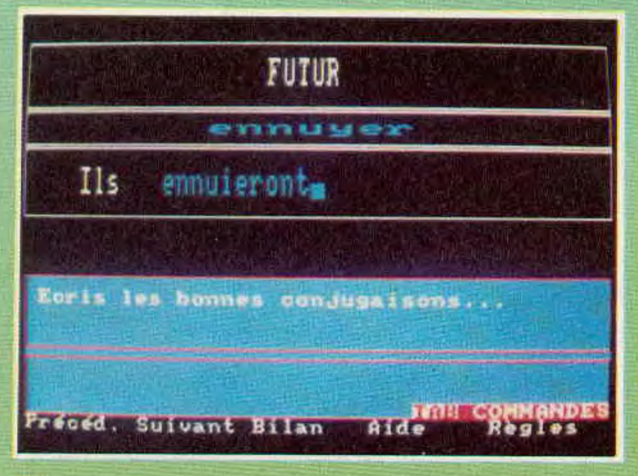
Français-Réussite issu d'une collection micro-collège a pour but de proposer à l'élève de déjouer tous les pièges en orthographe et en grammaire et ce, au travers de six chapitres clés.

En ce qui concerne l'orthographe, 2 transcriptions de son ([k] et [j]) sont étudiées avant d'aborder le problème du sujet et de la terminaison variable des mots. Chaque étude se déroule comme suit : une leçon basée sur un texte à compléter et qui fait s'afficher les règles au fur et à mesure ; viennent ensuite cinq séries d'exercices avec un affichage du taux de réussite... En ce qui concerne la grammaire, le premier sujet abordé est celui de la voix active et de la voix passive ainsi que la participation passive de phrases. Cette étude se termine par la forme impersonnelle ou pronominale d'une phrase suivie par l'accord de l'adjectif et du participe.

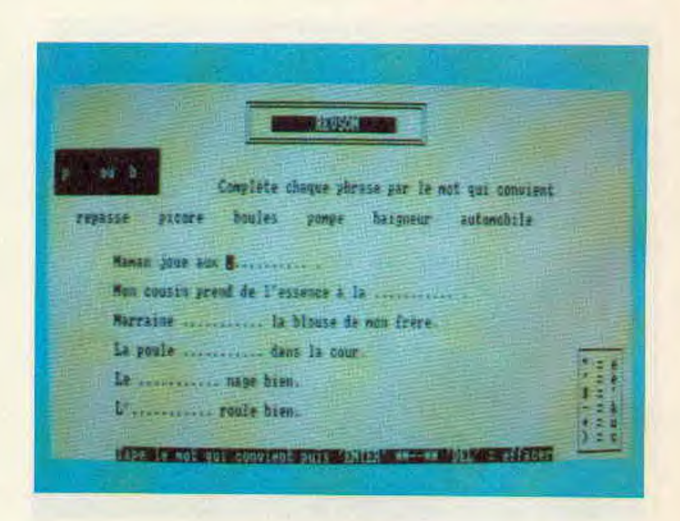
Il faut noter une réelle recherche de présentation et de facilité d'utilisation de ce logiciel. Par ailleurs, le principe du bilan permet de visualiser les points faibles. A posséder.

NOTE

15/20



FRANÇAIS-SONS



Le but de ce logiciel (qui s'adresse aux élèves de CM) est de permettre à l'enfant d'étudier les différents sons de la langue française et d'acquérir du vocabulaire au travers des nombreux exercices proposés.

Les exercices proposés sont les suivants : tout d'abord, il faut remplacer un son manquant par un des deux sons proposés (il y a 26 couples de sons différents de proposés) ; ensuite, il s'agit de relever et de classer des mots comprenant tel ou tel son et ce, à partir d'un texte. Enfin, le dernier type d'exercice consiste à compléter des phrases en choisissant les bons termes dans une liste de mots (correspondant toujours à un couple de sons) ce qui est un excellent exercice de compréhension.

Français-sons aborde un sujet très important : la relation entre un son et sa représentation ; de plus, les exercices de vocabulaire sont enrichissants pour l'élève. Seulement, quel dommage qu'il n'y ait pas plus d'effort de présentation !...

NOTE







GRAMMAIRE LANGUE FRANÇAISE

La grammaire représente déjà une part importante dans les programmes de chaque classe mais quand, en plus, on décide de couvrir les programmes de 6ème et 5ème alors, là, pas moins de 2 disquettes sont nécessaires !

Chaque volume est subdivisé en 6 chapitres présentant succinctement la règle qui s'y refère suivie d'une série d'exercices. De plus, à la fin de chaque série d'exercices, l'élève connaît son taux de réussite et peut éventuellement recommencer l'exercice. Les différents points étudiés sont les suivants : groupe de nom, déterminants du nom, pronominalisation, fonction d'un pronom dans une phrase, pronoms relatifs et étude d'homophones, pour le premier volume ; type et forme d'une phrase, propositions subordonnées relatives, compléments circonstanciels et étude de paronymes pour le second volume.

Ces 2 volumes constituent un excellent support pour faire des révisions pendant les vacances. A noter une doc importante qui est livrée avec chaque volume.

NOTE
15/20

J'APPRENDS A OBSERVER



Percevoir est un compagnon idéal pour vivre toute une journée lorsqu'on a entre 3 et 6 ans !

Tout d'abord, dès le matin il faut aider ce petit ours à s'habiller ; la chambre étant divisée en 9 cases, il faut indiquer le numéro de celle qui contient le pantalon puis la chemise, la botte, l'ours et le nœud papillon. Ensuite, dans le même état d'esprit, il s'agit de préparer le petit déjeuner (là sont introduites les notions de petit, moyen ou grand). Tout ceci étant fait, il faut se rendre à l'école afin d'étudier très sérieusement ! Pour commencer, l'enfant doit faire une relation entre un chiffre et sa représentation graphique par un nombre équivalent d'objets. Par la suite, cela se complique, car il faut sélectionner la case qui correspond au résultat d'une addition. Mais, que chacun se rassure ; l'histoire se termine par une séance récréative !

J'apprends à observer est très attrayant pour l'enfant et bien réalisé sauf sur un point : l'enfant risque de se tromper entre le clavier numérique et la numérotation des cases qui est différente.



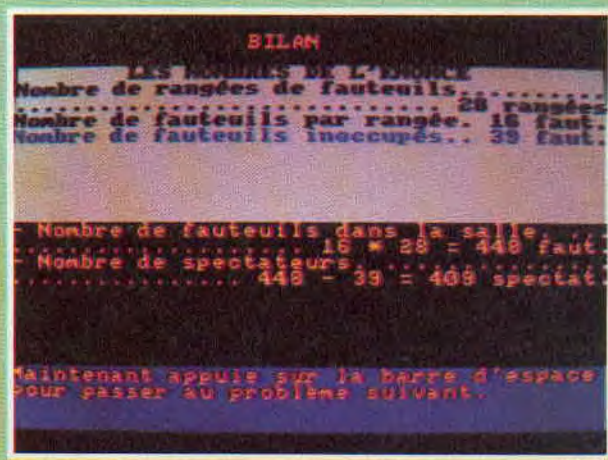
KIT CM2/6EME

L'entrée en 6ème est un événement très important et vous êtes (du moins me semble-t-il) en vacances ; voilà 2 bonnes raisons de se préparer tranquillement pour septembre avec ce Kit.

Livré dans une valisette, ce logiciel est accompagné de nombreux accessoires qui permettent de travailler à la fois sur papier et sur écran ; en effet, on trouve un livret de dictées, un de calcul, un d'orthographe, un de conjugaison et un livre. Pour compléter le tout, il y a aussi une cassette audio regroupant des dictées... A l'écran, les 6 rubriques étudiées sont les suivantes : orthographe grammaticale, grammaire, conjugaison, vocabulaire orthographique, opérations et mesures et proportions et géométrie. Dans chaque rubrique, l'élève effectue une série de 10 exercices et n'obtient aucune correction ce qui lui permet de refaire l'exercice après révision du cours.

De présentation très soignée, ce logiciel est à conseiller vivement pour une révision complète.

NOTE
15/20



LA BOSSE DES MATHS



Laissez-moi conter l'histoire dramatique de Jo, un superbe dromadaire. Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes, il faisait partie du club des Big Bosses lorsque du jour au lendemain... Crac, plus de bosse ! Quelle déchéance !

Heureusement que Luther est là pour lui proposer un bon plan : il va lui servir de guide dans l'Océan de la géométrie où se trouve Greenpeace, la baleine à bosse, puis dans la Contrée Numérique où ils rencontreront Kid Cat, le matou matheux avant de terminer leur voyage dans la Cité des Données où, cette fois, c'est Sylvester Cartonne, bosseur fou et sans pitié qui fait la loi ! Alors, si après tout cela, Jo n'a pas récupéré sa bosse alors, là, je me damne !

Voilà une manière originale et attrayante de proposer des exercices de maths portant sur le programme de 5ème. Malgré tout, notez bien qu'il faut posséder un 6128 pour pouvoir utiliser ce logiciel.

NOTE
16/20

LES VOLEURS DE TEMPS

Les petits de 5 à 8 ans étant très sensibles à tout ce qui est magique, ils ne vont avoir aucun mal à se lier d'amitié avec Abracadabra et à l'aider à réparer son insouciance.

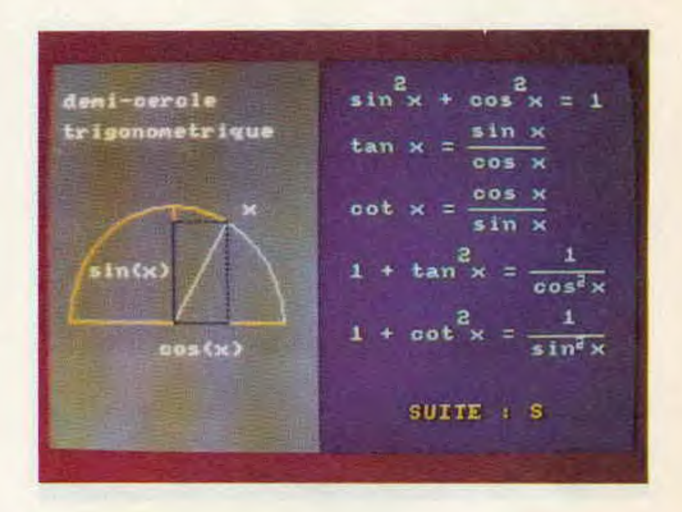
En effet, Abracadabra est gardien des éléments du temps (pluie, nuage blanc, nuage gris, grand soleil d'été, foudre...) et il se les est fait voler ! Comme il ne dispose que d'une nuit pour remettre les choses en ordre vous allez rendre visite aux 8 suspects pour essayer de repérer ces chers éléments du temps dans le décor de chaque maison. Il y a l'araignée, la sorcière, le voleur, le hibou, le robot... Une fois que chaque élément a repris sa place, on peut voir avec plaisir une présentation animée des 4 saisons.

Est-il encore besoin de dire que Carraz Editions est une signature de qualité ? Les graphismes sont attrayants et les 3 niveaux de difficulté permettent à l'enfant de s'épanouir suivant son âge.





MATHS



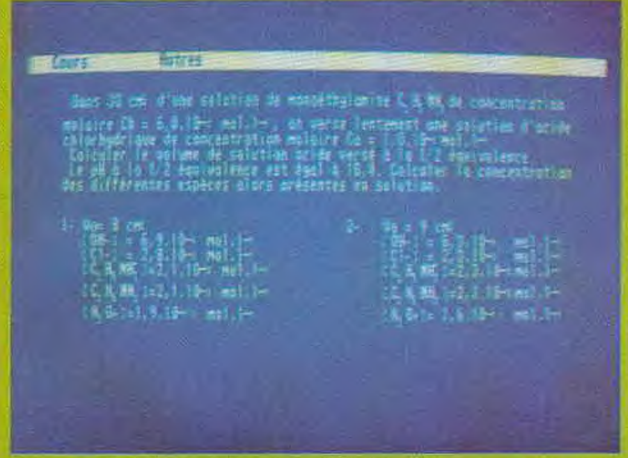
Chez Micro C, il existe toute une série de logiciels qui couvrent les programmes de maths de la 6ème à la 3ème. Etant donné qu'ils ont tous le même type de présentation, nous ne vous décrivons que Maths-6.

Après un rappel du primaire avec des exercices sur les quatre opérations s'effectuant sur des nombres avec deux décimales, l'élève aborde les calculs sur les fractions pour continuer par la suite avec le calcul d'aires telles que celle d'un carré, d'un rectangle, d'un triangle, d'un cercle et d'un disque. A cet instant, la moitié du programme a été abordée ; il reste encore à voir les suites proportionnelles de nombres (à déterminer graphiquement), le calcul d'un pourcentage pour terminer par une approche de la somme et de la différence de nombres dans Z.

Si le contenu peut s'avérer intéressant et d'un bon niveau, il est regrettable de constater qu'il n'y a pas eu beaucoup d'attention apportée à la présentation ne serait-ce que par les couleurs !







MICRO BAC

Il est certain que ce genre de logiciel manquait dans le monde de la micro éducative ; Nathan a voulu faire pratiquement l'équivalent des Annales du Bac sur micro. Ainsi, tous les possesseurs de 6128 peuvent faire une partie de leurs révisions dans les matières suivantes : français, maths B, maths C/E, maths D, physique/chimie, anglais, allemand, espagnol, histoire et géographie.

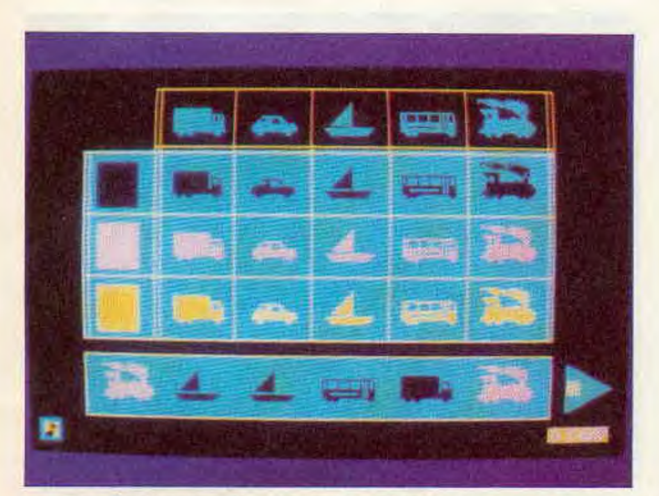
Suivant la matière considérée, il y a d'abord un rappel succinct du cours (ou un choix de textes pour les matières littéraires) suivi par des exercices nécessitant un papier et un crayon près du micro car ils sont du niveau de l'examen. A noter que les programmes sont particulièrement complets.

Je sais que le Bac c'est du sérieux, mais il aurait peut-être été possible d'éviter une si grande austérité dans la présentation (le fond bleu n'est pas forcément heureux). C'est cette restriction qui motive la note.

NOTE

11/20

OBJECTIF CALCUL C.P.



Pendant assez longtemps, les enfants de maternelle ou de CP étaient oubliés dans le domaine du logiciel ; fort heureusement, c'est aujourd'hui réparé et nous disposons de produits de qualité.

Dans le cas présent, Objectif calcul CP permet d'appréhender le savoir dénombrer, le savoir ordonner et le savoir nommer... Je m'explique : avec **Compte** et **Kim**, l'enfant fait une activité de dénombrement en compte le nombre de dessins semblables se trouvant à l'écran ; **Ordre**, quant à lui, demande de classer des nombres en ordre croissant ; **Algo** fait découvrir un "algorithme" dans une alternance régulière d'objets, de formes et de couleurs variées. Enfin, pour ce qui est des deux derniers logiciels, **Lettres** permet de construire, en assemblant des mots, le nom de nombres connus et **Code** autorise les déplacements sur quadrillage par des activités de codage.

Ce logiciel, souple d'utilisation, permet à l'enfant de travailler dans de bonnes conditions. Les graphismes sont corrects et il est intéressant de noter la possibilité de sélectionner un degré de difficulté ce qui permet de progresser.

NOTE



OBJECTIF FRANCE

Français, maths-maths, français... C'est bien joli tout ça mais il n'y a pas que ça dans la vie ! Il y a aussi la géographie par exemple.

Avec Objectif France ce sont les élèves de 4ème et 3ème qui sont invités à découvrir notre pays. Tout d'abord, ils étudient les 22 régions qui composent la France ainsi que leurs institutions (Conseil régional, Conseil économique et social...) et leur rôle dans le système français. Ensuite il ne reste plus qu'à voir la France suivant son secteur, urbain, industriel ou agricole. Pour le premier secteur cité, l'étude se fait sur la carte des principales villes ; pour le secteur industriel, la France est découpée en grandes régions industrielles avec leurs spécialités respectives. Quant au secteur agricole, qui est encore très important chez nous, il doit s'inscrire au sein des pays de la C.E.E... ce qui n'est pas à négliger puisque 1992 n'est pas loin. Ce logiciel est de bonne qualité malheureusement la géographie est une matière réclamant une mise à jour constante ce qui n'est pas le cas puisque la C.E.E. ne compte que 10 pays dans ce logiciel.

NOTE

10/20



ORTHOCRACK



On connaissait la B.D. pour les gens de 7 à 77 ans ; voici un logiciel éducatif pour les personnes de la même catégorie. Il s'agit en fait d'un perfectionnement au niveau du vocabulaire et de l'orthographe (on a toujours besoin d'un petit perfectionnement chez soi...).
Le cas de figure le plus intéressant est celui où il y a 2 joueurs. Après avoir choisi l'option désirée ("masculin-féminin" ou "singulier-pluriel") le premier joueur donne sa réponse et un bonhomme commence sa course. Arrivé sous la première poche, le deuxième joueur peut alors le traiter ou non d'ignare et le premier joueur peut riposter sous la seconde poche en disant qu'il est un crack ! Alors, suivant la justesse de la réponse le bonhomme prend la sortie vraie ou la sortie fausse et le jeu est fini au bout de 3 réponses fausses. Il peut également se terminer par fin du temps imparti ou pour avoir surmonté toutes les difficultés ce qui est déjà plus gratifiant.
Orthocrack, c'est vraiment jouer en s'amusant ; dommage que les graphismes ne soient pas plus élaborés.

NOTE
10/20

ORTHOGRAPHE CM

Avouez, mais avouez donc, que la langue française avec toutes ses complexités vous a fait vous ronger les ongles plus d'une fois. Alors, Orthographe CM est là pour aider les élèves à répondre à des questions du genre : faut-il mettre "c ou qu" pour ce mot, "g ou gu" pour celui-là, "là, l'a ou la" à cet endroit ? Dans cette phrase, comment faut-il accorder ce participe passé ou comment écrit-on ce verbe au passé simple de l'indicatif ? Après avoir sélectionné la règle que vous désirez étudier dans le menu principal, vous devez répondre à 20 questions. Si par hasard il y a une faute, une explication s'inscrit en haut de l'écran. De plus, à part les exercices spécifiques, il y a également 5 textes-contrôles où vous devez compléter les phrases manquantes, ce qui vous permet de voir vos points faibles.
De présentation agréable, Orthographe CM présente un intérêt pour tous les élèves puisqu'il y a 2 niveaux de difficulté ; de plus, il peut aussi bien être utilisé à la maison qu'à l'école avec "Apprendre l'orthographe" comme support papier.





REUSSIR

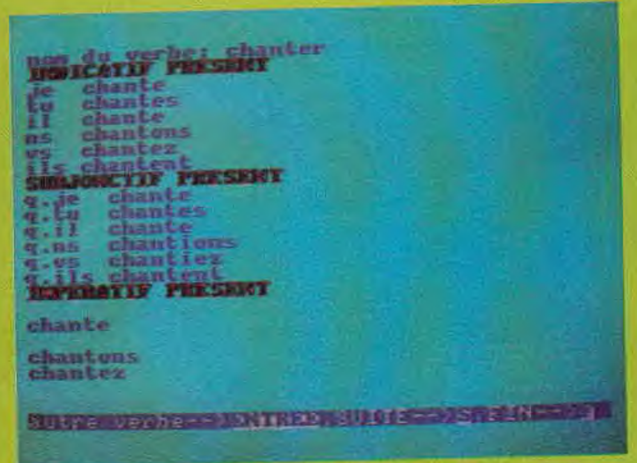


Sous le nom de "Réussir" se cache une liste de 5 logiciels éducatifs, liste qui va d'ailleurs s'allonger dès la rentrée prochaine. Le but recherché par l'équipe d'enseignants et d'informaticiens qui ont travaillé à ces produits est de permettre à l'élève de faire une dictée sans faute ou de pouvoir calculer vite.
Voici les 5 titres qui sont disponibles pour l'instant : les 4 opérations, Orthographe CE, Orthographe CM, Mathématiques CM et Orthographe 6e-5e. Ces titres seront donc complétés par les 5 suivants : Vocabulaire CM, Conjugaison, Mathématiques 3e, Orthographe 4e, 1ère et Anglais 6e.
Une des particularités de Réussir réside dans le fait que l'on peut inscrire le nom de 14 élèves par disquette et qu'ils possèdent chacun un suivi graphique de leur progression ; par ailleurs la manipulation du programme est très simple et le nombre de questions existantes est suffisamment grand pour que l'enfant fasse de réels progrès. A voir.





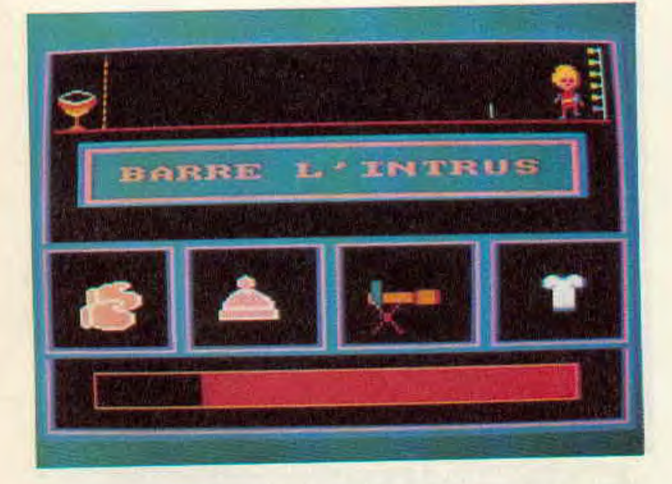
ROBERT : CONJUGUER



Si je vous demande de conjuguer le verbe chanter au présent de l'indicatif, je suppose que cela ne vous pose pas trop de problèmes : je chante, tu chantes, il chante, nous chantons, vous chantez, ils chantent... Par contre, si je vous demande la même chose au plus-que-parfait du subjonctif, est-ce que c'est toujours aussi facile ?
Ce genre de problème peut se poser à tout moment et à tout âge ; c'est pourquoi Cedic Nathan fournit pour vos écrans de CPC un dictionnaire de conjugaison de verbes. Il suffit de rentrer le verbe à l'infinitif et les différentes formes conjuguées défilent sur votre écran. Seulement il y a un petit problème : vous rentrez un mot qui a l'aspect d'un verbe, qui ressemble à un verbe mais qui n'est pas un verbe, cela n'empêchera pas le logiciel de le conjuguer.
Alors, peut-être qu'il serait plus simple de consulter un dictionnaire... d'autant que la présentation du logiciel est nue et triste !...

NOTE





Encore une fois, Carraz Editions a pensé aux petits en leur livrant 5 programmes sur une disquette, le tout dans un superbe petit sac à dos en toile !
Pour commencer en douceur, il faut relier un point à un autre au travers d'un labyrinthe (les choses sont facilitées en représentant le départ par un animal et l'arrivée par un objet qui s'y rapporte). Ensuite, il s'agit d'associer des objets, par exemple le xylophone ira avec la note ou le bois avec la scie. Le troisième programme permet d'appréhender les premières lettres tout en différenciant les majuscules des minuscules. Quant à l'avant-dernier, il peut être fait en famille puisqu'il s'agit d'un photo mémory ! Et, pour terminer en beauté, il faudra faire preuve de perspicacité pour repérer "l'intrus" dans une série de 4 objets.
A notre avis, il faut posséder ce sac à dos car il développe chez l'enfant aussi bien la rapidité que le sens de l'observation, la précision ou la mémoire.

NOTE





Pénétrer à l'époque du Moyen Age tout en vivant une aventure fantastique jusqu'au château de Roc-Noir constituerait-il un projet qui vous siérait, gente dame ou gentil seigneur ? Si tel est le cas, vous êtes invité à revêtir votre tenue de troubadour et à vous rendre au carrefour de la croix du destin, pour votre première rencontre avec l'enchanteur Corwin. Si vous réussissez les tests, vous obtenez des indices pour progresser dans l'aventure et partez à la rencontre du poète distrait qui a emmêlé les vers de 2 poésies. Ayant résolu son problème, vous obtenez les 7 mots nécessaires à la libération de la pauvre Princesse retenue prisonnière dans le château de Roc-Noir où règne le Seigneur Kantor. Et alors, tout sera pour le mieux dans le meilleur des mondes.
Ce logiciel est un véritable régal pour les jeunes entre 9 et 14 ans grâce à un beau graphisme et à une bonne exploitation des capacités musicales de l'Amstrad. A conseiller vivement.

NOTE

16/20



COLOSSUS MAH JONG

Le Mah-Jong est un jeu oriental très ancien (comme tous les jeux orientaux d'ailleurs). Il se pratique à 4 joueurs chacun portant le nom de "vent". Ainsi on trouve le vent d'Est, le vent du Sud, de l'Ouest et du Nord. On n'utilise pas ici de cartes mais des "tuiles" sur lesquelles des motifs sont imprimés : bambous, caractères, cercles. Lorsque vous jouez contre l'ordinateur vous êtes le vent d'Est. Tout d'abord, il faut savoir que le jeu est partagé entre le "mur" et la main des joueurs. Chacun d'entre eux possède en effet 13 "tuiles" sauf l'Est qui en possède une de plus. (C'est d'ailleurs lui qui débute la partie). Les joueurs tirent à tour de rôle une tuile dans le mur et l'utilisent ou non pour former les combinaisons gagnantes qui sont : le Pung : trois tuiles identiques, le Kong : quatre tuiles identiques, le Chow : trois tuiles qui se suivent et enfin le Mah-Jong qui est la combinaison de 4 des arrangements ci-dessus et d'une paire. On trouve également des tuiles bonus attachées à chaque vent : les saisons et les fleurs. Ces tuiles sont décomptées à la fin du jeu.

Le Mah-Jong est un jeu étrange et poétique mais mal connu (par moi également je le reconnais). Peut-être son adaptation sur micro créera-t-elle des émules.

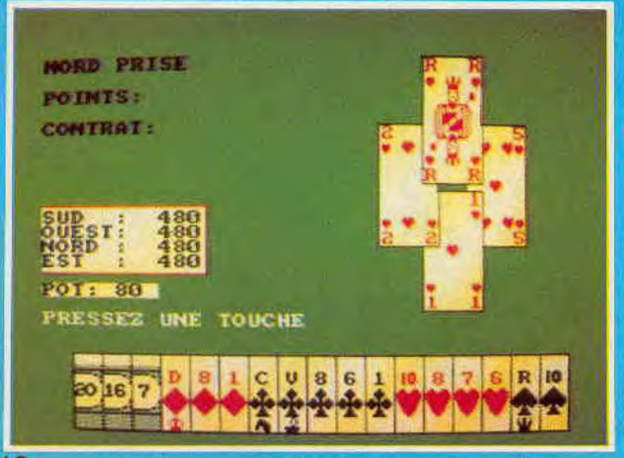


NOTE
11/20

DEFI AU TAROT

Alors on me lance un défi au tarot ? Petits inconscients j'ai été champion universitaire de ce noble sport. Comment mon adversaire est une machine ? Qu'à cela ne tienne, je m'installe devant le clavier et rira bien qui rira le dernier. L'ordinateur s'occupe des 3 autres joueurs, c'est-à-dire Nord, Est et Ouest. Bon d'accord, j'ai été champion universitaire mais cela fait dix ans de cela. Voyons voir il y a le chien, c'est le paquet de cartes qui doit être pris par le joueur faisant l'annonce la plus haute. Car il y a en effet des "contrats" à remplir : c'est-à-dire que l'on s'engage à obtenir un certain nombre de points à la fin de la partie. C'est donc le joueur qui estime avoir le meilleur jeu qui prend le chien et utilise les cartes contenues à l'intérieur pour se créer une nouvelle main. Le chien est ensuite reconstitué de manière à conserver de bonnes cartes pour le décompte. Ensuite il faut savoir que les cartes comprennent les bouts, les atouts et les autres cartes. Parmi les bouts, il y a le petit et l'excuse. Eh bien on peut dire que mes jeunes années sont bien lointaines ! Je me demande si je ne vais pas couper cet ordinateur avant de me faire battre. Vous avez besoin de 3 adversaires pour vous entraîner, alors n'hésitez pas : c'est le seul logiciel commercial sur ce thème.

NOTE
11/20



DEFLEKTOR

Deflektor est le jeu de "réflexion" par excellence puisqu'il s'agit de guider un faisceau laser grâce à une série de miroirs. Je m'explique vous avez devant vous une pièce contenant un générateur de rayons lasers (Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation) et un récepteur. Le principe du jeu est simple : il s'agit d'envoyer le rayon du générateur sur le récepteur : le contact sera ainsi créé. Bien sûr cela n'est pas aussi simple qu'il y paraît. Tout d'abord le générateur et le récepteur sont placés de telle manière que l'un ne peut atteindre l'autre directement : il faut passer par une série de miroirs orientables tout en sachant que certains s'orientent selon votre bon vouloir, alors que d'autres sont à déplacement automatique. Il y a également des obstacles à détruire : cela fait partie du but du jeu. De temps en temps le message overload signalera une surchage quelque part sur le circuit : cela risque de tout détruire. Vous trouverez également des éléments polarisants, des mines, des diablotins qui détournent le rayon à leur guise.

Un jeu de réflexion tout à fait passionnant et prenant dont l'originalité est rehausser par des graphismes bien réalisés.

NOTE
14/20

EYE



J'ai entendu dire que la perfection n'était pas de ce monde. Pourtant les auteurs de Eye n'ont pas hésité à sous-titrer leur jeu avec la phrase suivante : parfaitement simple et simplement parfait. Le jeu se déroule sur un plateau noir et rectangulaire comprenant deux disques superposés. Ces deux disques sont découpés de telle manière que leur superposition laisse apparaître les couleurs du fond. Esthétiquement parlant l'objet est assez réussi. Le but du jeu est assez simple : il suffit de placer des pions selon des figures coloriées composées par les disques. On trouve : la spirale longue, la spirale courte, la ligne droite et le cercle. Une fois les pions placés il est possible de les déplacer ou de tourner les disques d'autant de "pas" que l'autorise le nombre maximum de pions sur une couleur. Par exemple si l'un des joueurs a 2 pions sur des cases vertes, 3 sur des cases oranges et 1 sur une case bleue il aura droit à 3 mouvements. C'est assez simple, non ? Tout se complique lorsque l'on remarque que le moindre mouvement peut faire basculer le jeu à l'avantage de l'adversaire.

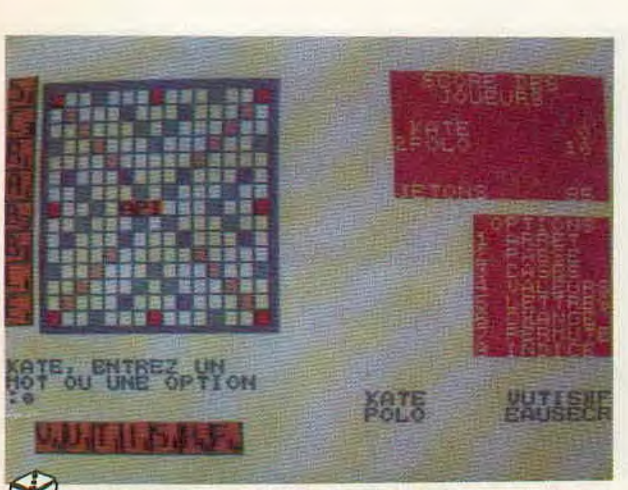
Eye est aussi original que Deflektor mais les graphismes sont peut-être un peu moins bons.

Des goûts et des couleurs...

NOTE

13/20

MICRO-SCRABBLE



Micro-Scrabble ne signifie pas que le jeu est réduit par rapport à l'original mais bien qu'il s'agit d'une version informatique du célèbre jeu de lettres. Vous disposez à l'écran d'un plateau de jeu avec ses mots comptent double et triple. Une différence importante cependant : il existe un mode qui permet de voir le contenu de toutes les réglettes. Le jeu commence par le tirage aléatoire de vos lettres qui s'inscrivent sur l'écran.. On réfléchit un peu tout de même. D'autant que le premier mot placé compte double. Je hurle alors de joie parce que je viens presque de réaliser un Scrabble, j'ai en effet placé "lit" sur le plateau. (Il ne me manque que quatre lettres pour le Scrabble). L'ordinateur me répond par "taxis" qui lui rapporte beaucoup plus de points qu'à moi. A ce propos je crois que je vais vérifier les comptes à la main : je suis sûr que cet ordinateur triche. Après m'être fait battre 3 fois de suite, j'estime qu'il est plus que temps d'utiliser la fonction indice qui, si elle n'est pas miraculeuse, me permettra de tenir tête à ce monstre qui contient un dictionnaire de 20 000 mots.

Pas de graphismes éclatants, mais un tracé net et précis du tableau de jeu. Micro-Scrabble est un classique du jeu de réflexion.

NOTE

12/20

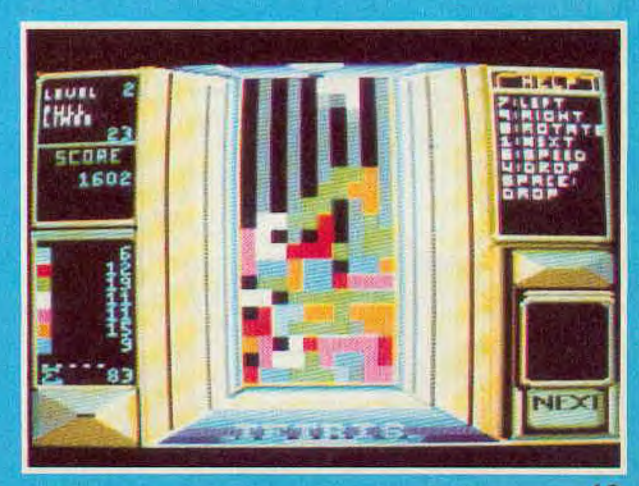
TETRIS

Voulez-vous jouer avec moi ? Da camarade ! Voici un jeu russe qui est en train d'envahir l'occident impérialiste et décadent. En effet Tétris a connu un succès certain sur tous les ordinateurs pour lesquels il a été adapté. Comme tous les bons jeux de réflexion, ses règles sont simples : des figures géométriques composées de 4 carrés élémentaires descendent du haut de l'écran. Ces formes pouvant se compléter ou non, vous parviendrez ainsi à créer "des lignes" exemptes de tout vide. Cela aura pour effet de faire descendre d'un cran tous les assemblages se trouvant au-dessous. Bien entendu au cas où il ne resterait ne serait-ce qu'un carré vide, la ligne ne descendrait pas et les objets commenceraient à s'entasser. Lorsqu'ils ont atteint le haut de l'écran, le jeu est terminé. Heureusement vous ne vous contentez pas de regarder tomber les figures géométriques, à l'aide du clavier il est possible de faire pivoter les pièces ou de les déplacer latéralement. Malgré cela le jeu est assez complexe.

Tétris est l'exemple du jeu presque parfait : des règles simples, un intérêt certain et même une certaine dose de réflexe est nécessaire. A posséder absolument dans sa logithèque.

NOTE

14/20



720 DEGRES



Yeah, les frères et les soeurs, me voici dans mes œuvres sur roulettes. Le roi du skate, c'est moi ! Je sais que tous m'admirent et me respectent (si,si). Ce qu'ils ne savent pas c'est que j'ai suivi un entraînement intensif à Skate City, le royaume du skateboard. Puisque mon stage est terminé, je peux maintenant vous décrire mon séjour au paradis du fun. Sachez tout d'abord que Skate City comprend une place centrale et quatre parcs périphériques. On trouve le parc du slalom, le parc du saut, le parc de descente. A chaque participation, vous pouvez recevoir une médaille : or, argent ou bronze correspondant au niveau atteint. Qu'est-ce que vous croyez ? Il faut s'entraîner beaucoup pour arriver à décrocher la médaille d'or. Mais concourir ne suffit pas pour devenir un champion : il faut également avoir l'équipement complet du skateboarder. La partie centrale de la ville, bien qu'habituellement calme, est parfois envahie par des personnages en véhicules étranges qui n'hésitent pas à vous bousculer. Il faut faire très attention, mais le résultat en vaut la peine : peut-être réussirez-vous à effectuer le 720 degrés.

Les couleurs façon Spectrum sont tristounettes mais l'animation rattrape le tout.

NOTE

13/20



ARCTICFOX

Aux commandes d'un avion ou d'un char blindé je ne me sépare jamais de mon ours en peluche : c'est un fétiche, une relique qui me rappelle les épisodes vécus lors de mon passage en Antarctique. Il faut dire que j'étais à bord d'un engin assez extraordinaire appelé Articfox en grande partie à cause de sa maniabilité. Le gouvernement transitoire m'avait seulement fixé pour objectif la destruction des installations extraterrestres. Pourquoi en vouloir autant à ces humanoïdes gluants et repoussants ? Tout simplement parce que les machines construites au pôle sont des aspirateurs à oxygène. Vous comprenez mieux maintenant où se situe le problème. Malgré un armement surpuissant j'estime mes chances de réussite à 10 %. C'est très peu mais les aventuriers n'ont peur de rien, c'est bien connu. Première manœuvre : je me dirige vers la montagne transparente qui se profile sur l'horizon glacé. Je surveille d'un œil mon scanner qui m'indique le relief du terrain et surtout les crevasses, zones plus que dangereuses. Une formation d'appareils volants fait un passage au-dessus de moi. Dès qu'ils seront à ma hauteur, je dois pouvoir leur montrer de quel bois je me chauffe !

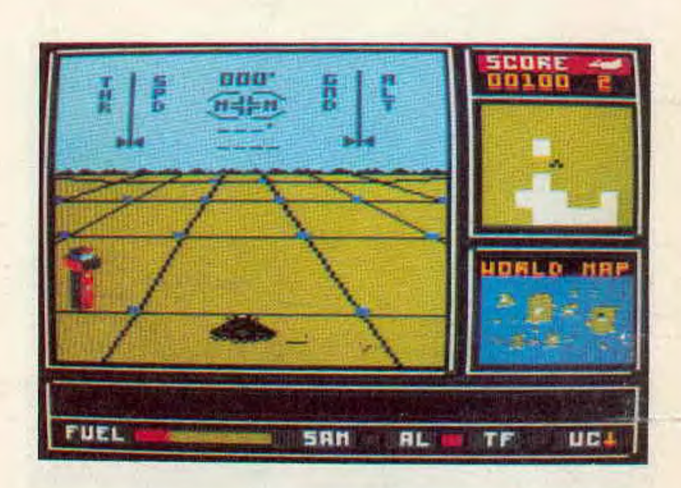
Le déplacement de l'Articfox est lent, très lent, le tir également, on a véritablement l'impression de faire du surplace.

NOTE

8/20



ATF



L'Advanced Tactical Fighter est un appareil volant qui n'a plus grand-chose à voir avec le prototype des frères Wright. L'ATF est bardé d'électronique et de computers. Ses armes sont à la hauteur de ses capacités de vol : des missiles téléguidés, des canons à haute cadence de tir. Cet avion extraordinaire ne peut avoir pour pilote qu'un homme d'exception. Un homme capable de discerner les faiblesses de l'adversaire. Car adversaire il y a : une guerre terrible vient de commencer et l'ATF semble être l'arme qui décidera de l'issue du combat. Mais procédons avec ordre et méthode. Il faut d'abord examiner les positions ennemies sur la carte, localiser les usines d'armement. Bref, il faut élaborer une stratégie. Une fois votre projet au point, l'équipement de l'ATF doit se faire avec discernement. Comptez sur une bonne quantité de fuel et sur quelques missiles Asramm et Maverick. N'oubliez pas d'emporter avec vous vos réflexes de pilote d'élite : la partie va être rude là-haut.

ATF n'est pas un simulateur de vol, il s'agirait plutôt d'un jeu d'arcade dont l'intérêt est tout de même renforcé par la présence d'une touche de stratégie. La représentation graphique du terrain en pseudo 3D est jolie mais pas extraordinaire.

NOTE





BASKET MASTER



NOTE
10/20

Le basket n'est pas réservé qu'aux grands joueurs. La preuve je ne mesure que 1,90 m et je suis tout de même autorisé à participer au championnat universitaire. Il faut également vous expliquer que le nombre de joueurs n'étant pas suffisant pour former des équipes de 5 joueurs, nous nous affrontons à un contre un. Je sais, cela peut sembler bien mince, mais les règles sont à peu près respectées et puis le terrain est tout de même plus petit. Les mouvements possibles comprennent le dribble bien sûr et le tir. Il n'est pas question de passer la balle puisque seul l'adversaire sera là pour la réceptionner. Les fautes étant elles aussi comptabilisées, il faudra éviter les marchers. Quant à la stratégie et à la tactique sachez que l'ordinateur est surtout offensif et très fort dans la raquette adverse. La meilleure solution est de lui chiper la balle pour mener une contre-attaque éclair. Votre habileté dépend également de votre état physique : ne vous fatiguez pas trop.

Une petite astuce amusante : lors d'une action réussie (un panier), on la revoit au ralenti.

Un basket à 2 joueurs ce n'est plus vraiment du basket. Enfin ce jeu est plutôt bien réalisé avec de bonnes animations.

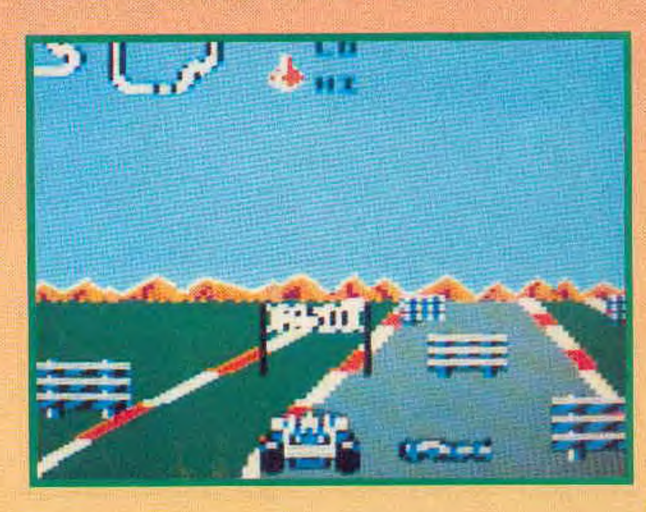
BUGGY BOY

Qui dit buggy, dit voiture. Qui dit boy, dit vous. Donc vous pilotez un buggy, voiture de loisirs par excellence. Cette fois-ci le véhicule va être utilisé pour des courses. Je ne parle pas de commissions mais de compétition. Cinq circuits sont offerts à votre convoitise automobile. Et ce ne sera pas toujours une partie de plaisir : les obstacles nombreux et variés jonchent le sol de leur présence inopportune. Mais ce n'est pas un petit rocher qui va vous arrêter et vous savez jouer avec les deux vitesses qui sont à votre disposition. Le but du jeu : ramasser les petits chapeaux plantés sur la piste ou en dehors et passer sous des banderoles indiquant un nombre de points ou un bonus "temps". On trouve des troncs d'arbres qui vous propulsent dans les airs : on peut ainsi éviter certains obstacles. Un autre objet, moins identifiable celui-là, vous renverse sur les deux roues latérales : il est ainsi possible de passer entre deux rochers ou deux palissades. Comment il reste encore 4 circuits ?

Si l'adaptation n'est pas à la hauteur de l'original (surtout en ce qui concerne la vitesse) il n'en reste pas moins que Buggy Boy est un programme plaisant et qui saura vous détendre.



13/20



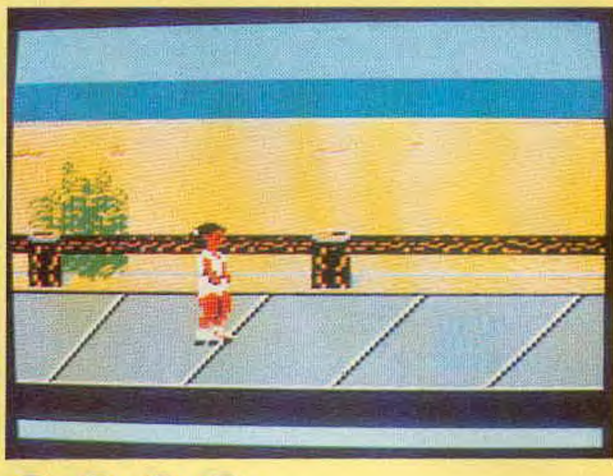
A l'assaut du Mont Blanc ! Vous n'avez pas le vertige au moins ? Une préparation minutieuse s'impose : le sac à dos sera votre seul recours lorsque vous serez sur les pentes enneigées. Alors n'oubliez surtout pas d'emporter de la nourriture et des vêtements chauds. Bon, récapitulons un peu : vous avez décidé de vous attaquer à une face difficile (vous êtes expérimenté ou non ?). Votre escalade durera 8 heures environ. Ceci vous contraint à effectuer un départ très matinal afin de ne pas vous obliger à grimper de nuit. Puisque tout votre matériel est prêt, il ne reste plus qu'à vous lancer à l'aventure. Les passages horizontaux ne sont pas forcément les plus faciles : la neige épaisse qui recouvre le sol peut cacher des crevasses. A l'aide de votre piolet, vous "sondez" devant vous à chaque pas. Plus tard, les parois glacées vous obligent à grimper avec vos chaussures crantées et deux piolets à la main. Cela demande une certaine coordination : d'une part pour éviter de "dévisser" et d'autre part pour épuiser le moins possible votre énergie. Toutes ces épreuves ne vous empêcheront pas d'arriver au sommet, n'est-ce-pas ?

Bivouac est un jeu unique en son genre. C'est le seul logiciel d'alpinisme sur Amstrad. De plus, les graphismes sont à la hauteur de la simulation.



CALIFORNIA GAMES

Santa Monica, Santa Barbara, Malibu, tous ces noms vous ont certainement déjà tinté aux oreilles comme des promesses de ciel bleu et de plages dorées. La Californie est connue pour ses loisirs. Vous allez participer vous aussi et vous mesurer aux meilleurs américains. Six épreuves vous attendent. Le half-pipe skateboarding est pratiqué dans un demi-tube de ciment par un athlète pourvu d'un skateboard. Il faut exécuter des figures et acrobaties en tirant profit de la forme du terrain. Les sauts aériens seront votre moyen d'expression favori. On enchaîne avec le Foot Bag qui utilise les pieds et la tête sur lesquels vous devez faire rebondir une petite balle. Là aussi, acrobaties en tout genre sont autorisées. Le surfing est le sport le plus connu : seul sur une planche face aux vagues énormes, il faut rester dans le "tube" et se propulser le plus vite possible. Roller Skating : les patins à roulettes sont l'occasion d'un parcours d'obstacles en bord de plage avec des fissures, des herbes, des flaques d'eau pour vous faire chuter. Vous connaissez le bicross ? Ces bicyclettes légères vont être mises à rude épreuve dans le désert californien. Bosses et sauts au programme. Dernière épreuve : le Frisbie : le disque volant doit être rattrapé avec différentes postures, ce qui rapporte plus ou moins de points. Un regret : les graphismes et l'animation de sont pas extraordinaires.



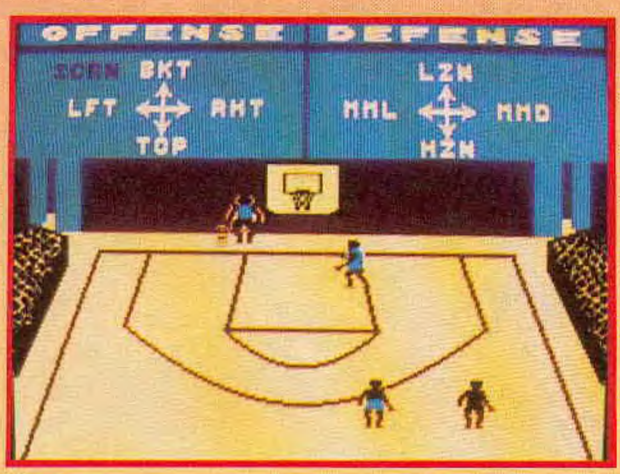


CHAMPIONSHIP BASKETBALL

Voici un autre jeu de basket sur Amstrad. Cette fois-ci les équipes sont composées de 2 joueurs. Ce n'est pas encore ça mais on peut déjà commencer à élaborer une stratégie. C'est d'ailleurs ce côté qui est privilégié dans Championship Basketball. Les deux phases d'une action sont attaque-défense ou attaque-contre-attaque-défense. Le terrain n'est pas vu dans son intégralité. Selon les phases on se retrouve dans sa zone ou dans celle de son adversaire. Toutes les fautes courantes sont prises en compte : règle des 3 secondes, marcher, obstruction. Puisqu'une partie se déroule en 4 manches de 6 minutes, il faudra bien aiguiser sa stratégie. D'ailleurs lors des phases d'attaque ou de défense on vous demande de choisir en quelques secondes le schéma tactique de l'action parmi 4 : il ne faut donc pas hésiter. C'est un jeu qu'il est préférable de pratiquer à deux : soit l'un contre l'autre (le second joueur de chaque épuipe est alors dirigé par l'ordinateur) ou bien l'un avec l'autre contre une équipe informatique (très forte !).

Malgré un graphisme et des couleurs désobligeants, ce logiciel peut parvenir à capter l'attention grâce à son côté tactique, aspect non négligeable du jeu réel.

NOTE 11/20



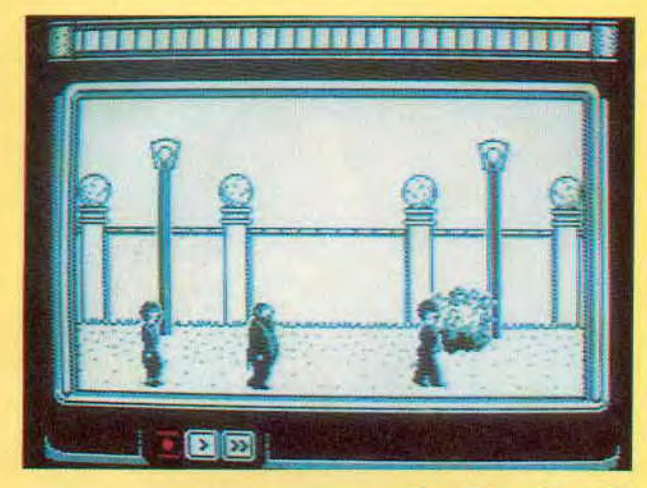
CHAMPIONSHIP SPRINT



Je ne vous raconterai pas ici le principe de Championship. En effet on peut dire que ce programme est exactement le même que Super Sprint que vous trouverez plus loin. Alors pourquoi Championship ? Parce qu'il y a en plus un éditeur de circuits. Non ? Eh oui !... C'est de cet éditeur dont il va être question ici. Vous avez remarqué que les circuits sont vus de dessus : ils occupent donc tout l'écran. Sous éditeur il y a une barre de menus en haut de l'écran vous proposant différentes options assez puissantes : le choix des tronçons se fait directement à l'écran avec le joystick parmi les nombreuses formes disponibles. Ensuite il faut placer ces formes sur l'écran en n'oubliant pas les règles principales : il faut une position de départ et un circuit fermé ! Dans le cas d'un circuit complexe avec des carrefours, le programme vous demandera les directions à chaque intersection. Gare à vous si votre plan est faux : le circuit ne pourra s'afficher et être enregistré. Vous pouvez ajouter des graviers, des flaques d'huiles, des tornades et des flaques d'eau en quantité. La vitesse des voitures adverses peut également être modifiée. Le jeu lui-même et tout à fait semblable à son prédécesseur, par contre l'éditeur est un plus incontestable qui ravira les Prost en herbe.

NOTE 12/20





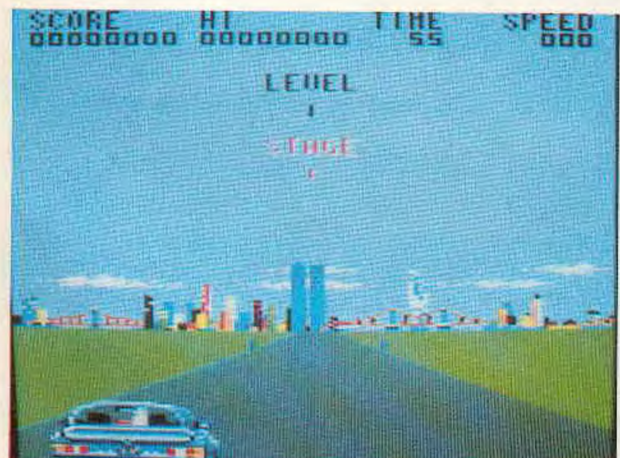
CHARLIE CHAPLIN

Le célèbre homme au chapeau melon et à la canne est de retour. Cette fois-ci, il ne va pas se contenter de jouer puisqu'il va également mettre en scène, réaliser et trouver les producteurs. On propose au départ plusieurs scénarios (8 pour être précis). Chaque scénario comprend plusieurs scènes. Chaque scène comprend un décor, une situation, les acteurs et le coût de tout cela. Une fois le contrat signé, il ne reste qu'à tourner. Lors du tournage, le personnage de Charlie Chaplin est le seul qui soit dirigé par l'intermédiaire du joystick. Les autres acteurs agissent presque aléatoirement. Quelquefois, pourtant, ils réagissent en fonction des actions effectuées par Charlot. Après le coûteux tournage (en espérant que la scène ne soit pas ratée), on passe au montage qui est ici assimilé à une vision plus ou moins rapide des scènes. Lorsque tout est prêt, (n'oubliez pas les cartons de texte : il s'agit de films muets !) c'est le soir de la première. Votre film est projeté devant une salle parsemée de critiques. Le lendemain, vous trouverez le compte-rendu dans Variety, la revue de cinéma la plus célèbre au monde. Il est certain qu'une mauvaise critique entraîne aussitôt des pertes lourdes. Bon courage tout de même !
Le graphisme en noir et blanc d'époque ne peut faire oublier l'action plutôt indigente et les possibilités restreintes.

NOTE

8 /20

CRAZY CARS



Vous aimez les grosses voitures ? Vous aimez la vitesse ? Alors Crazy Cars est fait pour vous. Imaginez-vous au volant d'une superbe Mercedes 500 SEC noire, filant à toute allure sur une autoroute. N'est-ce pas merveilleux ? (Je ne pourrais pas vous donner mes propres impressions : je n'ai ni Mercedes ni même le permis de la conduire). Enfin puisque l'on vous offre la possibilité de piloter, ne vous privez pas vous n'allez pas le regretter. La route est particulièrement sinueuse et vos roues auront du mal à rester sur la route. De plus, les bosses et les creux feront littéralement "décoller" la voiture. Au bout d'un parcours, à condition de remplir les exigences chronométriques vous pouvez continuer votre parcours avec le même paysage de fond malheureusement (style New York et World Trade Center). Au bout de "8 tours", c'est la voiture qui change : vous pilotez alors une Porsche 911, ensuite viendra une Ferrari 308 et finalement c'est une merveilleuse Lomborghini Countact qui clora ce défilé de belles carrosseries. Ces dernières ne devraient pas être rayées par les autres véhicules qui vous croisent (lorsque vous les dépassez bien sûr !).
L'idée était bonne, les graphismes également mais l'intérêt n'est pas vraiment présent.

NOTE

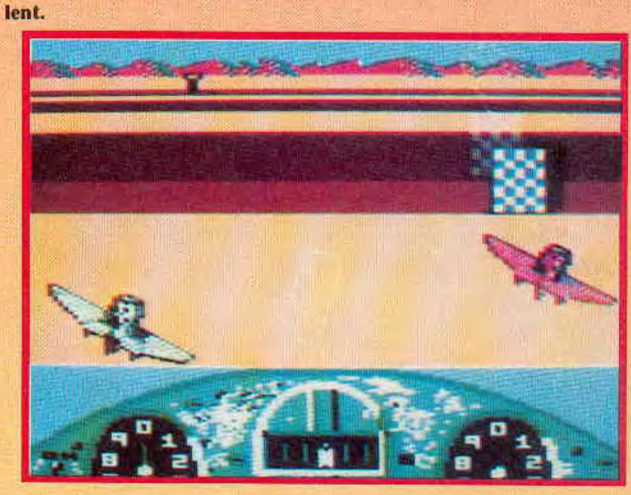
10 /20

GEE BEE AIR RALLY

Maintenant un petit tour en avion. "Un petit tour" c'est un euphémisme il s'agit d'une véritable course. Les appareils utilisés : les Gee-Bee sont de petites bombes volantes munies d'un fuselage très court et de moteurs surpuissants. Certes leur maniement n'est pas à la portée de n'importe quel débutant. Il faut de la poigne pour maintenir ces monstres de nervosité. Comme pour toutes les courses qui se respectent il y a des concurrents acharnés et un temps à respecter. La "piste" est matérialisée par des pylônes, vous ne devrez pas vous écarter de cette route sinon vous ne marquerez pas de points. De plus, le chronomètre tournera 4 fois plus rapidement. Avec les autres appareils qui passent au-dessus et au-dessous du vôtre, la course ne va pas être simple !. Il y a également une épreuve spéciale intitulée : la crevaison des ballons. Il s'agit de voler en rase-mottes afin de pouvoir crever des ballons accrochés à des cordes. Il faut détruire un certain nombre de baudruches avant de pouvoir commencer à marquer des points.
Gee-Bee part lui aussi d'une idée originale (seul Acrojet avait suivi la même voie), mais à l'arrivée les graphismes ne sont pas toujours réussis et le temps de réponse de l'appareil est plutôt lent.

NOTE

8 /20



IK+

Kyai ! c'est le cri qui tue habituel, celui utilisé par les karatékas. Mais là il s'agit de IK+ donc le cri est Kyai + (c'est plus, pour les branchés télé). Laissons-là ces subtilités linguistiques et attaquons-nous à la substantifique moëlle du logiciel en question. Il s'agit d'un combat entre 3 joueurs (pas mal, non ?) se déroulant sur fond de coucher de soleil sur mer d'huile. Au lieu de profiter agréablement de ce décor paradisiaque les 3 maniaques en kimonos ne pensent qu'à se donner des coups. C'est bien le pluriel qu'il faut employer ici puisqu'il n'y a pas moins de 17 mouvements possibles pour chaque participant. Attaques à la poitrine, au mollet, aux pieds, à la tête (alouette !) et défenses par blocage sont comprises dans la panoplie du lutteur. A noter, pour les puristes, une figure assez bondissante : une pirouette en arrière permettant de se dégager. A l'issue d'une reprise le vainqueur est désigné : c'est celui qui a été K.O le moins souvent. Au bout de 3 victoires, c'est une nouvelle épreuve qui attend le champion : il doit repousser des balles explosives à l'aide d'un bouclier. Quel métier.

Pour ceux qui apprécient le karaté sur micro, IK+ est un bon logiciel : mouvements fluides, couleurs bien choisies. De plus la boîte peut être utilisée comme brique à casser . Pratique, non ?



NOTE

12/20

INDOOR SPORTS

Vous ne voulez pas pratiquer ces sports de fous où le grotesque de chacun le dispute à l'inertie de l'ensemble ? Indoor Sports sera sans doute un de vos logiciels préférés. Voyons un peu le menu : du bowling, des fléchettes, du hockey sur coussin d'air et un ping-pong. Le bowling est classique avec indicateur de visée et positionnement du joueur. Les strikes et les spares n'auront bientôt plus de secrets pour vous, à condition de bien vous souvenir de la position idéale de tir : à droite de la quille de tête. Les fléchettes ne demandent pas d'efforts physiques intenses, mais précision, réflexes et appréciation des distances sont indispensables. Le hockey sur coussin d'air se pratique plutôt dans les bars. Il s'agit d'une table percée de trous fins par lesquels passe de l'air. Un palet posé sur cette surface est soulevé et se déplace librement ou presque. Chaque joueur possède un socle pour manœuvrer le palet et tenter de l'envoyer dans le but adverse. Le ping-pong n'est plus à présenter : une table, deux raquettes et les "effets" sont permis : coupés, slicés.

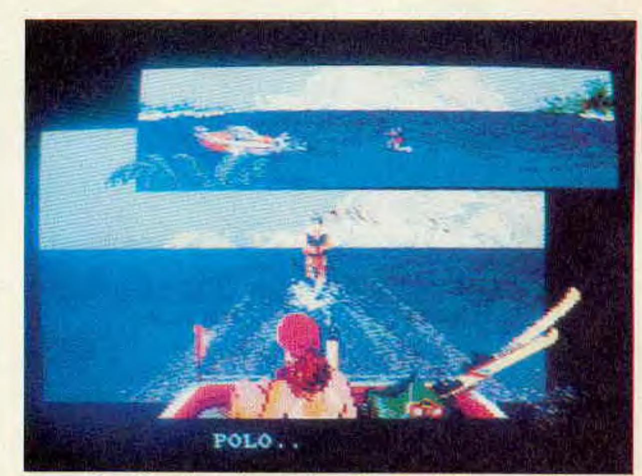
Cette "compilation" originale permet aux sportifs en chambre de se défouler à leur aise quitte à balancer une charentaise sur l'écran en signe de défaite.

NOTE

13/20



LES DIEUX DE LA MER



Jusqu'à présent, je pensais que le dieu de la mer était Neptune (ou Poséidon pour les intimes). Mais les Dieux de la mer sont en fait les jeunes fous qui gambadent à skis derrière un bateau rempli de starlettes. Certains poussent même l'audace jusqu'à pratiquer cela en compétition. C'est le cas de Patrice Martin surnommé par ses fans le petit prince. Plusieurs fois champion du monde, le personnage de St Exupéry nous donne ici notre première leçon de ski. Les épreuves sont au nombre de 3 (chiffre magique). Tout d'abord, il y a le saut : très simple à utiliser puisque deux commandes régissent cette acrobatie. L'une, permet l'approche du tremplin et l'autre l'équilibre du saut une fois en l'air. Les figures ont lieu en deux parcours de 20 secondes. On y retrouve plein d'angles : 90, 180, 360 degrés, step ou pas. C'est la spécialité de notre altesse nationale. La dernière épreuve, le slalom, consiste à passer des bouées en s'allongeant presque sur l'eau. Cela demande une certaine synchronisation puisqu'il faut, en plus des mouvements latéraux, tirer et relacher la corde.

Le graphisme est très réussi, l'animation est bonne mais il manque le je-ne-sais-quoi qui donnerait tout son intérêt au logiciel.

NOTE







LES FORTUNES DU FOOTBALL

Surprise, en ouvrant la boîte des "Fortunes du football" on trouve non seulement une disquette et un mode d'emploi mais également un plateau de jeu cartonné, des pions en carton et en plastique ainsi qu'une liasse de billets. Serions-nous face au Monopoly informatique, célébrité parmi les célébrités ? Pas du tout, "les Fortunes" est également un jeu de table avec tous ses accessoires. Le nombre de joueurs varie de 2 à 5. Chacun des participants est le manager d'une équipe de football française réelle ou complètement imaginaire. Votre but : gagner le maximun d'argent. Le football trouve enfin sa vraie dimension. Après la sélection des équipes on retourne au menu principal qui permet entre autres de participer aux matchs et de récupérer l'argent de la recette. L'ordinateur gère les matchs et les résultats, comptabilise les points, prend en compte les transfert, ou les prêts de joueurs.

En revanche c'est le joueur ou plutôt l'opérateur qui entre les forces d'attaque et de défense de chaque équipe (on ne triche pas S.V.P. !).

La présentation est plutôt marrante : on obtient parfois l'écran d'origine avec fond bleu et caractères jaunes. Il faut vraiment aimer le foot pour apprécier ce logiciel.



5/20

MATCH DAY II



Un match de foot ? Un vrai, mais oui un vrai avec les joueurs, l'arbitre, le public, les canettes de bière et autres accessoires indispensables. Le terrain est comme souvent en cette occasion partagé en deux ! D'un côté les bons de l'autre les méchants. Vous êtes dans l'équipe des bons. But du jeu : blesser un maximum d'adversaires sans se faire remarquer par l'arbitre. But secondaire : envoyer la balle dans les cages adverses. Pour ce faire il s'agit d'organiser une attaque solide à 3 attaquants par exemple. Les passes, les dribbles, les fautes font partie des caractéristiques du jeu. La première mi-temps se passe plutôt bien pour mon équipe : nous avons marqué un but et 3 joueurs adverses sont hors d'état de nuire. Soudain, presque au coup de sifflet annonciateur de la pause, un énergumène me prend la balle des pieds et l'entraîne vers nos buts. Je lui cours après : mais il est trop tard ou presque : je plonge et il s'écroule. "Penalty !" siffle l'arbitre. "Mais monsieur, il simule" m'écriais-je. L'arbitre resta inflexible et les soigneurs emportèrent le corps vers un avenir meilleur. Le penalty fut réussi : quelle justice, le sport !

Ce n'est pas encore aujourd'hui qu'une simulation de jeu d'équipe correcte est apparue. Mais pour ceux qui aiment il en faut...

NOTE

8/20

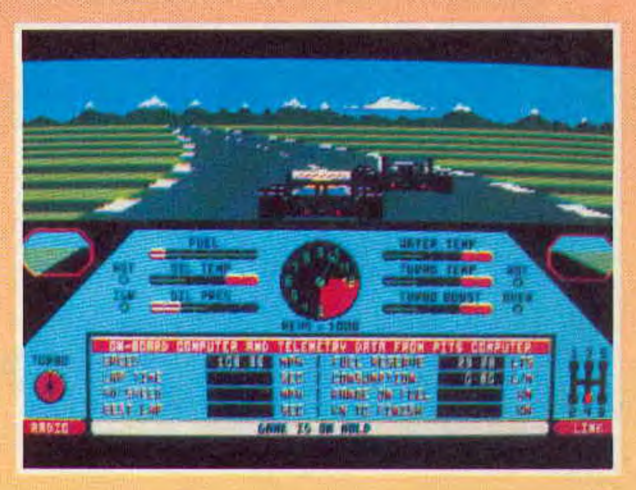
NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

Le sport en simulation est une excellente façon de régler des comptes. Si vous êtes un fanatique de Nigel Mansell et que sa position actuelle vous déçoit, il suffit pour cela de se glisser dans l'habitacle étroit réservé au pilote et de foncer. Ou presque, car il s'agit de surveiller les nombreux instruments mis à votre disposition sur le tableau de bord : niveau de fuel, température et pression de l'huile, idem pour l'eau et le turbo, position du levier de vitesses et différents chronomètres indiquant le temps par tour, la consommation. Une liaison radio avec le stand est même assurée, vous permettant d'obtenir des renseignements sur les voitures concurrentes. Vous trouverez également dans la panoplie le changement des pneus au stand. Il y a 16 circuits (ceux du championnat du monde) à parcourir pour compléter votre formation. Séances de qualification et tours de chauffe renforçent la simulation. A vos bolides !

Ce logiciel est tout à fait complet au niveau de la simulation. Seuls les graphismes et l'animation ne procurent pas les sensations auxquelles peut s'attendre un pilote de course !

NOTE

12/20







QUAD

Vous enfourchez votre Quad neuf pour parcourir une piste plutôt abandonnée dans le désert d'un quelconque pays équatorial. Ce n'est pas vraiment pour mon plaisir que j'effectue cette traversée, mais bien pour remplir une mission secrète de la plus haute importance. J'ai volé des documents secrets et mon but est maintenant de rejoindre la frontière à bord de ce petit véhicule à 4 roues. La piste est vraiment défoncée, je dois bien l'avouer et j'ai beaucoup de mal à garder mes roues sur le sable. De temps en temps, des bidons d'essence tombent du ciel et me permettent de refaire un plein bien mérité. Le bruit que j'entends maintenant distinctement provient d'hélicoptères hargneux qui commencent à me tirer dessus, suivis en cela par des avions tout aussi belliqueux. Mais où est la douane ? me demandais-je d'un air inquiet en serrant mes précieux documents.

Du sable plein les yeux, des graphismes très jolis et voici un logiciel plutôt réussi. Seuls les dérapages pas toujours contrôlés viennent troubler le déroulement du jeu.



13/20

SUPER SKI



Après les dunes brûlantes et le désert implacable, rafraichissons-nous un peu en gambadant sur la neige, chaussons nos skis de compétition et commençons une petite descente. C'est ma discipline préférée, car j'adore me prendre des sapins et des spectateurs sur les bords de piste. Plus la vitesse est élevée, plus je prends de risques. Cela je le sais mais une petite sortie n'a jamais fait de mal à personne. Mon temps à l'arrivée n'est pas extraordinaire mais après tout, il ne s'agit que d'un entraînement. La suite du programme passe par le saut à ski. Là aussi c'est très simple : on se laisse glisser sur la pente puis au bout du tremplin on donne une impulsion et le tour est joué. Il ne reste plus qu'à trouver une position d'équilibre et à atterrir sans provoquer une boule de neige humaine. Les deux dernières catégories sont très proches l'une de l'autre puisqu'il s'agit du slalom et du slalom géant. Il s'agit de passer entre des portes sans renverser les piquets. Votre entraînement terminé il ne reste qu'à se lancer dans la compétition pour prouver ce dont on est capable.

Excellente animation et très bonne représentation pour Super-Ski qui reste le meilleur jeu du genre sur CPC.

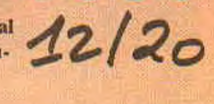


15/20

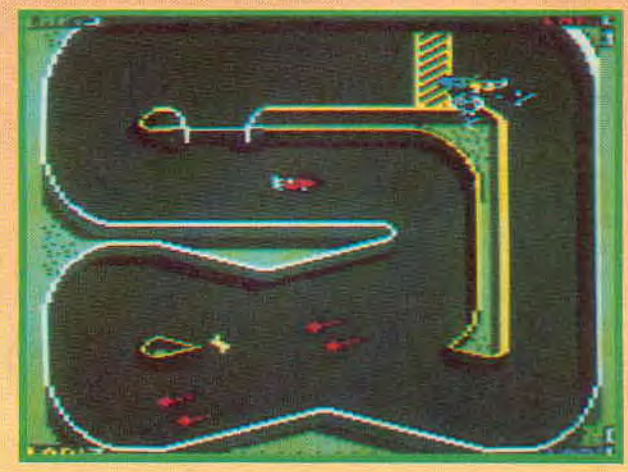
SUPER SPRINT

Voici donc une course automobile d'un style un peu novateur : il n'y a pas de représentation en 3D du style 3D-grands-prix ou d'instruments sophistiqués (Nigel Mansell Grand Prix). Mais seul le plaisir du jeu est présent. On joue sur les dérapages dans un circuit vu du dessus. Les virages s'enchainent à une vitesse impressionnante et ce d'autant plus que je roule toujours à fond. Les voitures-drônes, ou voitures pilotées par l'ordinateur, sont très rapides et surtout ne commettent presque jamais de fautes. Mais si la concentration est avec vous, il vous suffira d'un peu d'attention pour maîtriser votre véhicule qui n'est pourvu que de contrôles rudimentaires : accélération, freinage, gauche, droite.Sur la piste des clés apparaissent afin de permettre les réparations les plus urgentes. Attention cependant aux flaques d'huiles, aux flaques d'eau et aux tornades qui se déchaînent parfois sur la piste. Si vous passez la ligne d'arrivée en vainqueur plusieurs fois de suite, votre voiture pourra hériter de caractéristiques supplémentaires telles que l'ajout de puissance ou l'augmentation du score.

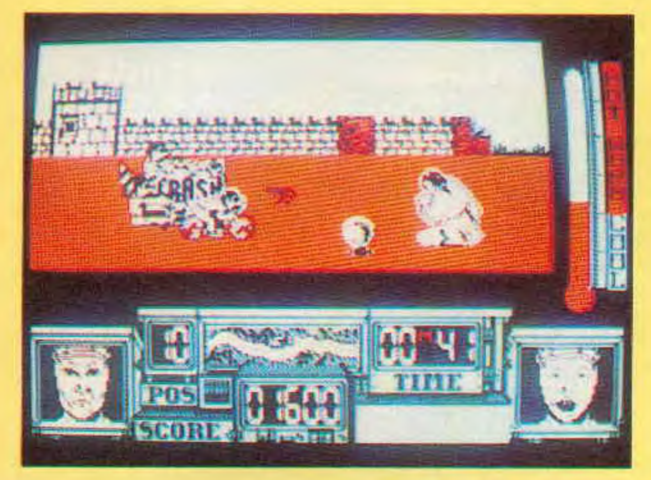
Super Sprint est une bonne reprise de l'original bien que ne possédant pas la vitesse et les couleurs du jeu d'arcade.



12/20







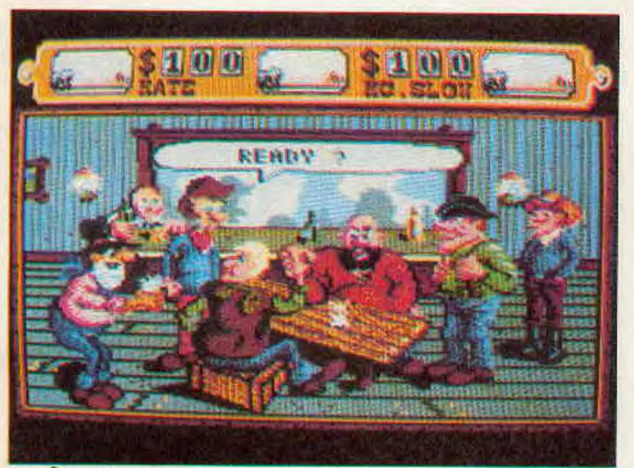


TOUR DE FORCE

J'ai bien dit tour de force et pas tour de France et pourtant c'est bien de cyclisme dont il est question. C'est le tour du monde à bicyclette qui vous est proposé ! Rassurez-vous il n'y a que 5 pays à traverser : le Japon, la France, Israël, les Etats-Unis et l'URSS. Cela est bien suffisant pour permettre des courses animées. Contrairement à son homologue, le Tour de force utilise souvent la violence. Ainsi il n'est pas rare de voir des coureurs renversés par des concurrents peu scrupuleux. Ensuite le terrain lui-même est parsemé de trous, de bosses, de pylônes à éviter absolument puisqu'à chaque contact une de vos 5 bicyclettes est perdue. Heureusement des tremplins sont parfois présents afin de sauter par dessus ces objets. L'indicateur "cool" est le témoin de votre fraîcheur physique : plus vous pédalez vite, plus vous avez soif : les verres, bouteilles et bidons qui jonchent le sol sont là pour étancher votre soif. Alors, encore assez frais pour parvenir à la ligne d'arrivée ?

Si les graphismes n'étaient pas aussi tristes (mode 4 couleurs), Tour de force serait un bon jeu pour CPC, mais que voulez-vous, le syndrome Spectrum a encore frappé !

WESTERN GAMES



Pour sûr, mon gars on savait s'amuser en ce temps-là. Je me souviens encore de l'époque où j'étais arrivé tout jeune dans cette petite ville perdue, j'avais voulu me mesurer au champion du coin, un certain Mac Slow. C'est ainsi que nous avons entamé une série de jeux plutôt amusants. Le bras de fer a été la première épreuve et je dois dire que j'étais plutôt vigoureux. Je n'ai donc pas eu de mal à battre Mac Slow et à écraser sa main sur la bougie. Le tir sur bière a failli mal se finir : Mac Slow était tellement énervé qu'il a manqué de peu le type qui tenait la chope de bière à toucher. Ma science du revolver m'a permis de venir à bout de Mac Slow. En revanche j'ai eu beaucoup plus de mal avec les épreuves suivantes : le tir à la chique (je n'ai jamais chiqué) et la danse folklorique. La traite des vaches ne m'a pas posé de problème ayant longtemps vécu dans une ferme. Puis comme partout ailleurs dans l'Ouest tout se termine par une bonne bouffe. Il s'agit là d'un concours ou Mac Slow est le plus fort : il m'a battu à plate couture. Tu vois, mon gars c'était comme ça lorsque j'étais jeune.

Les scènes du concours sont de véritables petits tableaux animés. Western Games est très original et très amusant.

NOTE

16/20

WORLD GAMES

Huit épreuves sportives du monde entier se battent pour obtenir vos faveurs. Voyons par quoi allez-vous commencer ? Il y a tout d'abord une séance d'haltérophilie où les poids de plusieurs centaines de kilos vont voltiger (ou presque !) au bout des doigts des champions. Cela nécessite une grande puissance dans les muscles des bras et du dos. Le saut des barils sur glace est réservé aux athlètes vigoureux car le froid et la distance à parcourir sont 2 obstacles permanents aux performances olympiques. Si le froid ne vous tente pas et si vous n'avez pas le vertige, un petit plongeon du haut d'une falaise ne doit pas vous effrayer. Attention le fond est toujours très proche. Retour au froid avec un slalom à skis qui de plus est géant. Sitôt quitté vos skis, il est l'heure de grimper sur un tronc d'arbre flottant et d'essayer de faire tomber son adversaire à l'eau. Dans la catégorie des épreuves viriles on trouve le rodéo sur un taureau furieux. Belle mise en train pour un lancer de tronc à la verticale et l'on termine par un sumô bien de chez nous. Alors tenté ?

L'idée est originale et le jeu bien réalisé, que demander de plus à des épreuves sportives de haut niveau ?

NOTE

14/20





OUT RUN

Testarossa, quand tu nous tiens ! Il y a la Ferrari bien sûr mais également la belle blonde assise à vos côtés dans le merveilleux bolide rouge. Out Run n'est pas une course de voitures, mais une course contre le temps. Vous n'avez pas véritablement d'adversaires sinon vous-même. Une autoroute californienne est le lieu de vos exploits. Le départ est lancé au milieu d'une foule compacte sous une banderole blanche. Vous passez la première pour accélérer en faisant crisser les pneus, puis après le premier virage, vous enclenchez la seconde. Vous voici parti à bord de votre cabriolet (California pour les intimes) cheveux au vent. La route est sinueuse, elle monte et descend. Elle est également peuplée d'autres véhicules plus lents que vous (normal !) et qui vous bouchent le passage. A la fin du premier parcours, il y a un carrefour qui divise la route en deux : choisissez une des voies pour continuer avec un décor différent et une route plus étroite. Essayez de ne pas rouler sur le bord de la piste : vous risqueriez de percuter un obstacle.

Out Run était annoncé depuis longtemps et nous l'attendions de pied ferme. Mais voilà, l'adaptation s'est mal passée et tout est lent, très lent.



N O T E

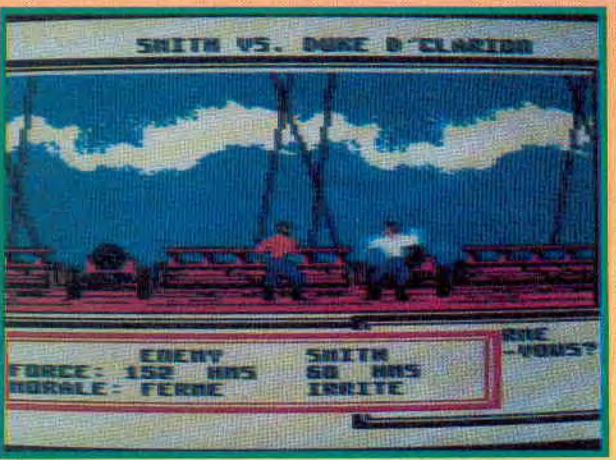
7/20

PIRATES

L'aventure vous attend : la flibuste offre une nouvelle carrière aux hommes courageux et entreprenants. Pour cela, il suffit de posséder un bateau et quelques hommes décidés. Le logiciel vous réserve plusieurs façons de mourir (la piraterie est un métier très dangereux). Vous pouvez reprendre des expéditions célèbres, plus ou moins difficiles à exécuter. La difficulté varie en fonction de l'époque : en 1671, les pirates sont nettement plus forts que les espagnols. On peut également, si l'on est un joueur expérimenté, choisir une époque particulière. Ensuite, viendra le choix de la nationalité qui lui aussi est plein de conséquences pour la suite du jeu. Le niveau de difficulté ou plutôt votre grade est utilisé pour déterminer votre part de butin et la fiabilité de vos hommes (l'un étant inversement proportionnel à l'autre). Vous devez également apprendre le maniement de l'épée pour attaquer ou pour survivre. Il reste encore un grand nombre d'options, bien trop pour être décrites ici. Les différentes phases du jeu sont très détaillées et la victoire (si victoire il y a) sera due à une bonne connaissance de l'époque ainsi qu'à votre habileté à commander. Un petit regret tout de même : les graphismes laissent à désirer. Mais cet univers est très riche.

N O T E

13/20



PROGICIEL DE SPORT



Il y a 3 logiciels dans ce boîtier plastique. Trois logiciels de sports américains. Il ne s'agit donc pas de jeux à mettre entre toutes les mains. Le basket-ball reprend en fait le two-on-two (ou championship basket-ball déjà cité). Donc, de ce côté, pas trop de changements : les mêmes fautes sont reconnues et les mêmes tirs sont permis. La stratégie est donc prépondérante. Championship baseball vous met dans la peau de l'entraîneur d'une équipe américaine. Je ne vous rappelle pas les règles : vous les connaissez tous (j'espère parce que ce n'est pas mon cas !). Tout y est. Le mouvement de la batte, les glissades sur les bases, la course autour du diamant (le dessin représenté par les bases). Bref, c'est toute la statégie du baseball sur un petit support magnétique. Enfin, Championship football nous narre les exploits des gladiateurs casqués du foot américain. Les règles sont là aussi typiquement anglosaxonnes, confuses à souhait pour un non initié. Les touch down, les quaterback et autres extrapoints sont de la partie pour la plus grande joie des Pom-pom girls.

Ces 3 logiciels ont 2 caractéristiques communes : ils sont axés sur la stratégie et leurs graphismes ne sont pas très beaux (surtout le football).

N O T E

11/20



SUPERSTAR FOOTBALL

Le métier d'entraîneur d'une équipe de football est parfois stressant : des joueurs sont blessés, d'autres ne sont pas au meilleur de leur forme. D'autant plus en milieu de saison. Il s'agit de ne plus faire d'erreurs dans la composition des équipes. Les matches se suivent et nous sommes en mauvaise posture : malgré nos décisions tactiques défensives avant chaque rencontre, il nous arrive de perdre. Mais cette fois-ci le match qui vient doit être gagné. Sur la touche j'observe les joueurs, je sais que leur capitaine, le numéro 10, va devoir se démener pour marquer quelques points. Malheureusement ce joueur d'exception risque de nous échapper : il a eu des propositions d'un autre club et je ne sais pas si nous aurons les moyens financiers de le retenir. Il faudra que j'en parle au Président du Club. Sur le terrain les 11 joueurs se battent mais je sens bien que le coeur n'y est pas. D'ailleurs, quelques secondes avant la fin du match, nos adversaires marquent un but. Cette fois-ci l'équipe a pris un sacré coup au moral. Et qui va devoir les réconforter ?

Sur la pelouse verte habituelle, les joueurs en short évoluent bien . Pas de problèmes, Superstar Football est une bonne simulation.



NOTE

11/20

THE FURY

En ces années lointaines où tout n'était que barbarie et pillage, régnait un sport ou plutôt une lutte à mort par véhicules interposés. Sur un anneau de vitesse se déroulait une course impitoyable où les plus fortunés avaient plus de chances d'en sortir vivants que les autres. En effet, plus on possédait d'argent, plus il était possible de se procurer des véhicules perfectionnés et puissants. Mais vous, pauvre hère presque sans un sou, vous vous êtes lancé dans ce défi impitoyable afin de vous sortir d'une condition plus que misérable. Votre seul espoir : devenir un des vainqueurs puissants et adulés de la plus célèbre course à la mort de la galaxie. Vous voici au départ dans le demi-tube. Les moteurs puissants chauffent et bientôt les bolides s'élancent vers leurs destins. Vous ne possédez qu'une modeste mitrailleuse qui a bien du mal à percer le blindage de vos adversaires. Vous foncez en évitant les automobiles qui passent à vos côtés. On vous percute à l'arrière, mais vous n'êtes pas trop déséquilibré. Finalement vous parvenez à l'arrivée. Votre 6ème place vous autorise une petite prime qui vous permettra d'ajouter de nouveaux équipements à votre voiture.

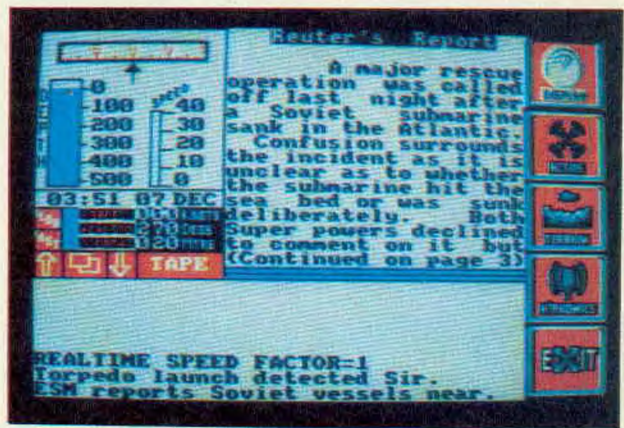
Il est dommage que les graphismes soient si pauvres (au niveau du Spectrum), de ce fait le scénario est un peu gâché.

NOTE

10/20



THE HUNT FOR RED OCTOBER

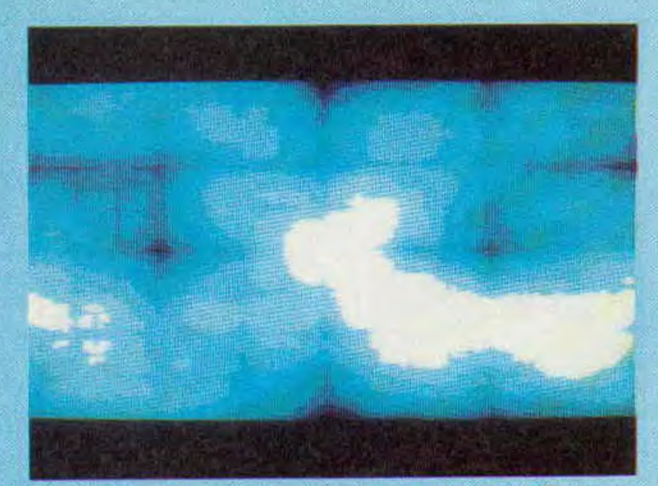


Le Red October est l'un des plus puissants sous-marins nucléaires du monde et il appartient aux Soviétiques. Ou plutôt il appartenait aux Soviétiques puisqu'en tant que commandant vous avez démissionné et vous vous apprêtez à remettre le submersible aux mains des Américains en échange d'une retraite paisible. Vos hommes d'équipage ne sont pas encore au courant. La mission reste pour eux un test de la défense américaine sur la côte Est. Il ne faut donc pas leur donner des ordres étranges et foncer directement au rendez-vous. Lorsque vous arriverez là-bas les Américains auront apporté un de leurs sous-marins déclassés et celui-ci sera coulé à la place du Red October afin de faire croire à un accident. Nous n'en sommes pas encore là. Notre propulseur nucléaire vient de tomber en panne : il va falloir utiliser un moteur diesel beaucoup plus bruyant. Attention aux sonars adverses. En effet nous avons maintenant à nos trousses les bâtiments russes alertés par notre désertion. Nos armes multiples : missiles et torpilles sauront-elles nous préserver d'une attaque ? Seul le bip du radar résonne à présent dans le bâtiment.

L'histoire du sous-marin est tiré d'un roman à succès. Le scénario est donc très bon et l'intérêt soutenu malgré des graphismes moyens.

NOTE

12/20



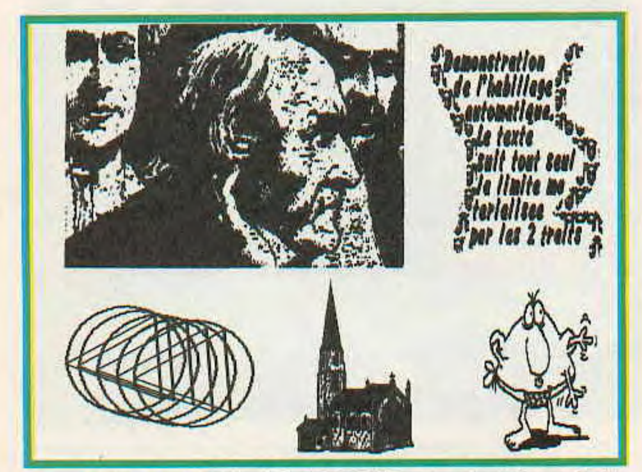
SILIPACK

Silipack vous propose 2 programmes : Silitone et Silidrum. Le premier est chargé de la gestion du synthétiseur. 10 enveloppes, 10 tonalités sont disponibles dans un tableau chargé de cases. La caractéristique principale de Silitone est l'utilisation de séquences. Vous en trouverez 16 à votre disposition. (Si vous êtes capable d'y mettre quelque chose). Cyclage et visualisation des séquences sont au menu. Les morceaux issus de Silidrum sont utilisables dans cet utilitaire. Puisque nous parlons de Silidrum, le voici qui arrive avec ses percussions tonitruantes. Il y a 13 instruments disponibles : cela va de la grosse caisse au claquement de mains. Des zones successivement oranges et bleues symbolisent les mesures (3 ou 4 selon l'option choisie). N'oubliez pas qu'il n'y a que 3 voies disponibles si vous utilisez Silidrum seul et 1 ou 2 seulement si vous "importez" des airs provenant de Silitone.

On peut regretter que la présentation manque un peu de rigueur, le débutant intégral risque de se trouver perdu devant cet amas de commandes. A noter, la présence d'une sauvegarde Basic des morceaux qui vous permettra une utilisation ultérieure dans vos propres programmes.

NOTE 12/20

STOP PRESS



Voici de quoi faire de la PAO (Publication Assistée par Ordinateur) comme les grands. Si votre ambition se limite aux quelques pages d'un fanzine ou à l'édition d'un bulletin d'information, Stop Press devrait largement vous suffire. Pour commencer, il faut vous munir d'un 6128 et de ses 128 Ko, indispensables pour faire tourner le "monstre". Monstrueux est bien le terme qui convient à Stop Press. Le nombre d'options est assez important. La taille du programme et des fichiers annexes oblige à utiliser 2 faces d'une disquette. En gros, que permet Stop Press ? Un texte est importé d'un autre programme et "déversé" dans des colonnes définies à l'avance. Ensuite, les blocs ainsi obtenus peuvent être coupés, on peut y insérer des graphiques. Les graphiques sont parfois des dessins réalisés grâce au petit éditeur graphique incorporé, ou bien il s'agit d'images graphiques importées (pages écrans de 17 Ko). Enfin, des images digitalisées peuvent compléter l'illustration. La sortie sur imprimante demande de la patience : en mode "définitif", cela prend presque 1 heure par page ! Sachez également que vous ne pouvez stocker que 2 pages complètes sur une face de disquette.

NOTE 13/20

THE ANIMATOR

The Animator n'anime pas les sprites (des morceaux de dessins) mais uniquement des traits. Alors où est donc son intérêt ? Pour vous expliquer cela, prenons un exemple. Imaginons que vous dessinez un carré dans un coin de l'écran. Puis, après quelques opérations, vous trouvez un losange énorme à l'autre bout de l'écran. Eh bien, the Animator va être capable de calculer les images intermédiaires entre l'écran de départ et celui d'arrivée. Pour cela, il faut définir les quelques points de la figure de départ. Ensuite la position de l'image d'arrivée est déterminée en fonction de la mémoire disponible. Les 6128 seront avantagés encore une fois avec 81 Ko disponibles pour stocker les dessins. Lorsque vous êtes satisfait de votre animation, après l'avoir observée en marche avant, en marche arrière, en boucle ou bien après avoir ajouté des scènes intermédiaires comprenant de nouveaux objets, il vous est permis de colorier certaines zones. The Animator apporte également une série de RSX qui permettent l'animation dans vos propres programmes.

The Animator est unique en son genre, mais il possède un gros défaut : est-il encore disponible en France ?

NOTE 13/20



ASTRO 2001

Contrairement à ce que pourrait évoquer son nom Astro 2001 n'est pas un logiciel d'astrologie mais bien un programme d'astronomie. Astro fonctionne sous CPM + il est donc réservé au 6128 ou au 464 "gonflés". On définit d'abord le point d'observation, c'est-à-dire la latitude et la longitude du lieu où l'on a décidé de planter sa lunette, son télescope ou ses jumelles. En retour, vous obtiendrez une carte du ciel tenant compte de l'heure de l'observation. Celle-ci est importante puisque le ciel "bouge" en une nuit. De plus, certains astres sont invisibles à certaines heures. Si vous le désirez, il est possible d'afficher le nom de chaque constellation et même de zoomer sur une constellation précise afin de visualiser toutes les étoiles la composant, ainsi que leurs noms. Les éphémérides vous permettront de visualiser la bande du zodiaque qui est la zone de déplacement des planètes. Chaque corps est représenté par son symbole. Toutes les recopies des écrans graphiques sont disponibles, mais également les tableaux de coordonnées, plus austères certes, mais plus directement utilisables par les propriétaires d'instruments optiques.

Astro 2001 est accompagné d'un manuel copieux expliquant même l'histoire de l'astronomie. Il s'agit d'un logiciel pratique, mais que l'on peut emporter avec soi, faute de CPC portable !

NOTE

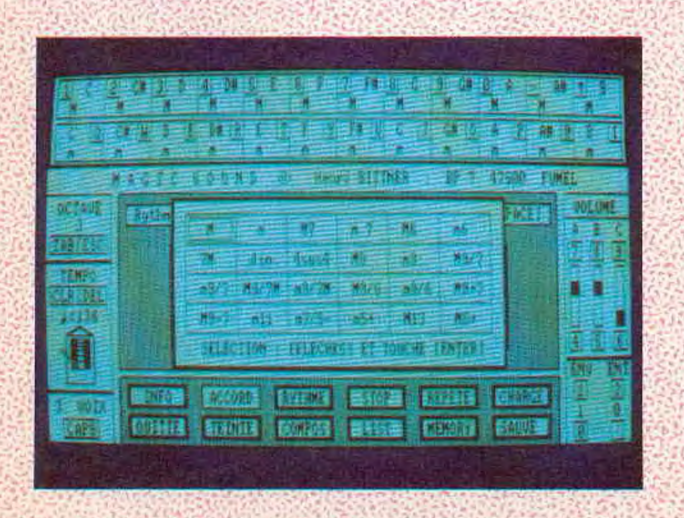
14/20

LE MESSIE

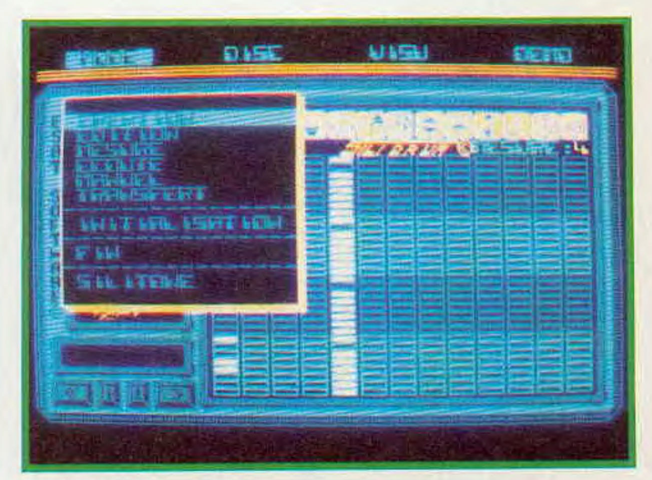
Vous ne savez pas programmer en langage machine et vous désirez accélérer quelque peu vos programmes en locomotive Basic. Pour cela, il vous faut un programme spécial appelé compilateur. Le Messie est un programme de ce type. Que va donc faire Messie à vos petits programmes en Basic : il va transformer toutes les instructions Basic qu'il reconnaît en routine machine. Bien sûr, le résultat est moins rapide qu'un même programme écrit directement en langage machine. En effet, il subsiste souvent quelques "lourdeurs" dans le listing. Le Messie possède certaines caractéristiques intéressantes : tout d'abord, il est très simple d'emploi. Deux instructions suffisent pour lancer la compilation. Le programme objet est alors sauvé sur la disquette avec une extension .COM. Il s'agit d'un programme binaire directement utilisable. Autre intérêt du Messie : de nombreuses instructions Basic sont reconnues. Sauf les instructions supplémentaires du 6128 (ce qui représente tout de même un beau paquet !). Ensuite, le Messie accepte les variables en virgule flottante : c'est un plus indéniable par rapport aux autres produits de ce type. Il reste que l'on aurait peut-être souhaité un peu plus de rapidité dans l'exécution des programmes qui ne sont pas accélérés de manière foudroyante.

NOTE

10/20



MAGIC SOUND



Vous souhaitez utiliser au maximum votre CPC. La gestion des sons est une des notions les plus difficiles à maîtriser en BASIC. Magic Sound est sans doute la solution à vos problèmes de musique. Les 3 voies sont adressables séparément. On peut très bien envisager de composer les basses sur une voie et la mélodie sur les deux autres voies. Vous pouvez choisir de composer note à note en modifiant les tableaux indicatifs pour chaque voie. Mais l'option la plus intéressante est sans nul doute la composition en temps réel. Ainsi, il est possible de faire jouer une batterie en fond sonore et d'utiliser le clavier pour jouer en direct la mélodie. Bien sûr, il est possible de corriger cette mélodie par un menu spécial. Puisque l'on parle du rythme, il en existe déjà 9 disponibles. L'option "compos" permet de travailler sur des séquences de notes. Ces séquences sont enregistrées sous un numéro de 1 à 8. Les chiffres 0 et 9 étant utilisés pour indiquer la fin de la répétition de la séquence. Parmi les options utiles, on trouve un tableau d'accords majeurs et mineurs accessibles directement par l'appui d'une touche.

Magic Sound semble très chargé, mais l'écran contient toutes les informations nécessaires. Pour profiter pleinement de ce programme, il vaudrait mieux brancher son CPC sur une chaîne hi-fi.

NOTE



APOCALYPSE

Nous sommes déjà en DEFCON 3 et le Président ne répond pas à nos appels. L'enjeu : la survie des pays protégés par l'OTAN. En effet, un embryon de guerre nucléaire s'est déclaré entre les 3 blocs principaux : les Etats-Unis, l'OTAN et l'URSS. Vous dirigez la défense des deux premiers blocs alors que l'ordinateur s'occupe de l'URSS. Il va y avoir de la tension dans l'air. Pour commencer les hostilités : il suffit de choisir ses cibles en commençant par les bases ennemies les plus proches de votre pays. Sitôt fait, vous choisissez le type de missiles, bactériologiques ou chimiques, l'arsenal nucléaire n'étant disponible que sur permission du Président et uniquement en cas de tension trop forte. A partir de la carte de France, les échos radar des missiles apparaissent et leur courbe s'incline vers l'URSS. Pendant ce temps, le pays attaqué va lui aussi agir dans le même sens. Bientôt les impacts des missiles vont commencer à pleuvoir sur les belligérants. Peut-être que les Etats-Unis seront épargnés grâce à leur IDS. Encore faut-il que le Président donne son accord.

Apocalypse ne nous présente pas un futur heureux, mais aurait pu avoir un intérêt ludique. Ce n'est pas le cas et l'on reste bien trop passif pour se passionner pour quoi que ce soit.



NOTE

7/20

BATAILLE POUR RFA

Il s'agit d'un wargame futuriste qui nous est proposé, ou plutôt il s'agissait, car les évènements de départ ont eu lieu en Mars 88 et il ne s'est bien sûr rien passé à cette époque. Une série d'évènements en Iran et en Israël conduisent les autorités russes à isoler Berlin-Est et à lancer une offensive sur l'Europe. L'OTAN réagit immédiatement. Pour le moment, l'attaque semble être conventionnelle mais les missiles nucléaires pourraient ne pas tarder à montrer leurs ogives si la situation l'exigeait. Pour l'instant, le champ de bataille semble se limiter aux deux Allemagnes, à la Tchécoslovaquie, au Bénélux et l'Est de la France. Une carte est représentée en permanence en haut de l'écran : c'est la carte de visualisation de l'ensemble des troupes. Il y a différentes phases dans un tour : le déplacement des unités de combat, l'intendance et éventuellement la mise en œuvre des moyens nucléaires. C'est pendant la phase de déplacement ou d'action que les attaques se produisent. La victoire est calculée en fonction de la valeur des unités en présence. Le vainqueur est désigné par le nombre de points de victoires dépendant du nombre de villes prises. Ce wargame est tout à fait classique : les amateurs de jeu sur table ne seront pas dépaysés.



12/20



GUADALCANAL



Durant la seconde guerre mondiale, la bataille dans le Pacifique a été très rude entre les américains et les japonais. L'île de Guadalcanal a été l'enjeu d'un affrontement terrible qui dura près de 6 mois. Il s'agissait d'une bataille à la fois aérienne et navale. Le joueur peut utiliser un scénario réduit pour essayer les commandes et se familiariser avec les manœuvres. Ensuite, il pourra passer au commandement complet des troupes américaines ou japonaises. A l'écran, tout est dirigé avec des icônes par l'intermédiaire du joystick. Vous trouverez une fonction d'identification des troupes, l'accélération du temps, la sélection d'éclaireurs (pour connaître les mouvements de troupes ennemies). Il y a également une icône d'espionnage et de contre-espionnage, une icône d'état des troupes. Le temps est un facteur important : consultez-le avant toute attaque aérienne. Les pertes nouvelles sont comptabilisées et vous aurez un compte-rendu si vous sélectionnez l'icône correspondante. Guadacanal est un wargame d'accès facile puisqu'il fonctionne au joystick. Il permettra au débutant d'avoir une bonne maîtrise du déroulement de l'action.

NOTE

13/20



HMS COBRA



Dans cette grande boîte, mis à part le logiciel et le mode d'emploi, vous trouverez une série d'accessoires, indices caractéristiques d'une production Cobra. Il y a donc un plotter desk qui permet de tracer au jour le jour les déplacements sur la carte, une règle, un rapporteur et un livre de Jean-Jacques Antier, justement intitulé : la bataille des convois de Mourmansk. C'est en effet une simulation navale qui vous est proposée. Vous êtes le commandant du HMS Cobra et vous allez devoir escorter au mois de février 1943 un convoi de 20 navires marchands. L'objectif du Cobra et des autres navires d'accompagnement est de protéger le convoi des attaques allemandes. Au départ, vous ne connaissez pas les forces ennemies : les services de renseignements vous ont communiqué un dossier rassemblant les données acquises lors des dernières expéditions. Il semblerait qu'il ne soit question que de 2 sous-marins adverses. Dès le départ, les messages commencent à sortir sur le téléscripteur. On signale des bâtiments ennemis dans notre secteur. Il va falloir redoubler de prudence. HMS Cobra est riche en situations et scénarios. Le réalisme est encore accentué par les accessoires présents dans la boîte. En prime, il y a un jeu d'arcade du style Beach Head.



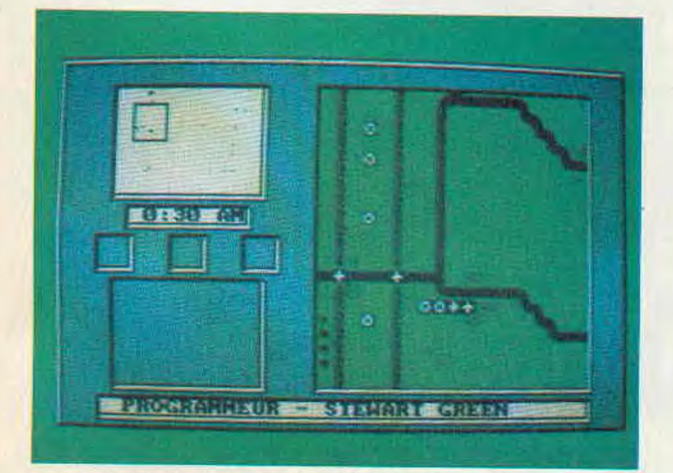
SORCERER LORD

Il n'y a pas d'époque déterminée pour Sorcerer Lord puisque cette histoire est presque intemporelle. Mais laissez-moi plutôt vous conter la légende des seigneurs sorciers. Dans le royaume des terres ténébreuses, c'était un véritable changement sournois qui se produisait. Bien sûr, on savait que sur ce territoire régnaient en maîtres des Sorciers puissants. Les humains ne savaient pas vraiment ce qui se passait au cœur du noir royaume. Seuls quelques inconscients avaient osé pénétrer sur ce territoire. La plupart en était mort, les seuls qui survécurent devinrent des seigneurs sorciers grâce à leurs nouvelles connaissances en magie. Maintenant, malgré le calme apparent, de grands changements allaient se produire. Un tout jeune Seigneur des Ténèbres décide que les temps décadents de ses ancêtres étaient terminés et qu'il fallait conquérir le monde extérieur afin de s'emparer du pouvoir des cercles de menhirs, vestiges d'une ancienne civilisation. Pour cela, il créa les légions ténébreuses chargées de combattre les hommes à la place des sorciers. Vous allez être le seigneur sorcier qui dirige les troupes humaines et les elfes contre les seigneurs des ténèbres. Malgré votre courage et vos pouvoirs, parviendrez-vous à repousser le mal ?

NOTE

11/20

PEGASUS BRIDGE

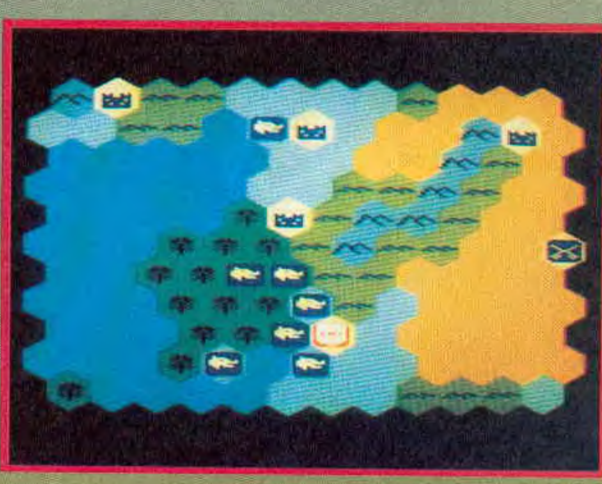


Le jeu se déroule le 5 juin 1944, c'est-à-dire très peu de temps avant le célèbre débarquement des alliés en Normandie. C'est la 6ème division britannique aéroportée qui entre en action sur le sol français. Ses objectifs : garder 2 ponts et en détruire 5 autres afin de bloquer l'arrivée des renforts allemands. Une batterie de défense côtière doit également être investie. Cette première mission a pour nom de code "coup de main". Les opérations vont se dérouler sur un terrain réduit où s'affronteront troupes anglaises et allemandes. Chaque tour se découpe en 4 parties : les renforts, en général aériens pour les britanniques, les mouvements (attention à la nature du terrain qui peut gêner considérablement certaines unités), le soutien où il est question de lancer des raids sur l'ennemi à l'aide de bombardiers, et enfin le combat qui comprend également la destruction des ponts. La victoire appartient à celui des camps qui réussira ses objectifs le premier. Pour les britanniques, cela a été décrit plus haut. Quant aux allemands, c'est au nombre d'objectifs anglais contre-carrés qu'ils obtiendront la victoire.

Pegasus Bridge satisfera les amateurs de reconstitution historique et ceux qui voudraient éventuellement changer le cours de l'histoire.

NOTE

12/20





ANCIENS NUMEROS

(Franco de port)

Attention, n° 1 à 4 épuisés.

☐ 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	15 F	______
☐ 12, 13, 14, 15	18 F	______
☐ 16, 17, 18, 19, 20, 21,	20 F	______
☐ 22	22 F	______
	Total Général	______

Entourez le (ou les) numéro(s) commandé(s).

Nom: ______ Prénom: ______

Adresse: ______

Code postal: ______ Ville: ______

Date: ______ Signature:

Merci d'écrire en majuscules.

Ci joint, un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM.
Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

PROGRAMMES PUBLIES DANS AMSTAR

AMSTAR N° 1 :
Musicos, La chasse aux canards, Cortex, Tankatack, Pousse-Pousse, Cartomanie, Réactions en chaîne, Casse-briques, Nibbler, Jump, Bouquet.
(Programmes du n° 1 au n° 8 inclus).

AMSTAR N° 2 :
Othello, 1914, Pièges, Synthé, Bob l'intrépide, Cuistot, Boulder Crash, Terrator, Speed-Way, Anti-erreurs. (Programmes du n° 9 au n° 16 inclus).

BON DE COMMANDE

AMSTAR N° 1 ☐ disquette 110 F ______
AMSTAR N° 2 ☐ disquette 110 F ______

Total général (franco de port) ______
Port en sus 10% pour envoi en avion

Nom: ______ Prénom: ______

Adresse: ______

Code Postal: ______ Ville: ______

Date: ______ Signature: ______

Merci d'écrire en majuscules.
Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM.
Retournez le bulletin ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

ABONNEZ-VOUS !

ECONOMISEZ 22F !

Je m'abonne à AMSTAR pour une durée de 1 an.

11 numéros .... **140 F**

Pour l'étranger, ajouter : – 50 F de port (envoi surface)
– 100 F de port (envoi avion)

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de :
Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

NOM ______ *Prénom* ______

ADRESSE ______

CODE POSTAL ______ *VILLE* ______

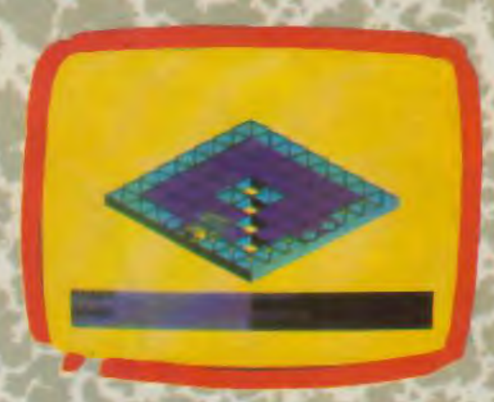
Signature

BRETAGNE EDIT PRESSE

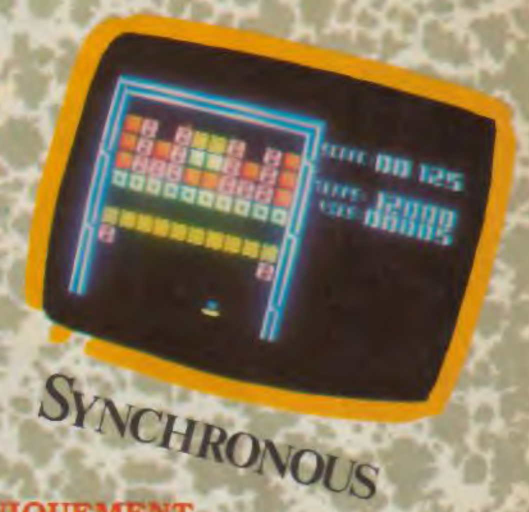
PRESENTE :



PAC PUNK



VS4



SYNCHRONOUS

ATTENTION... DISPONIBLE IMMEDIATEMENT POUR TOUS LES CPC ... UNIQUEMENT SUR DISQUETTES !



MERLIN



PETROL



DUEL

BON DE COMMANDE

A RETOURNER A :
BRETAGNE EDIT' PRESSE
La Haie De Pan – 35170 BRUZ
Tél. 99.57.90.37

Mode de règlement : ________

Chèque ☐ Mandat ☐ Chèque postal ☐

Nom ________ Prénom ________

Adresse ________

Code postal ________ Ville ________

AM.24

TITRES	QUANTITE	PRIX UNITAIRE		MONTANT
PAC PUNK		75,00		
VS4		75,00		
SYNCHRONOUS		75,00		
DUEL		75,00		
MERLIN		75,00		
PETROL		75,00		
		PORT FORFAIT	De 1 à 3 logiciels	10 F
			De 4 à 6 logiciels	13 F
		Total		
		Envoi en recommandé		7 F
		Montant global		

Commande en date du : ________

Signature

Logiciels disponibles uniquement sur disquettes !



Reculez, les FRERES!!! Faites place aux .....
The Great Giana Sisters™
Là où un grand numéro double s'est arrêté, un autre commence. Coups de tête et démons, plateformes et fosses – le tout livré avec un éclat et un style qui cachent bien les astuces et les terreurs terriblement tentantes de deux chats sauvages.
"Ceci est l'un des aventures arcades les plus passionnants que j'aie jamais joués. Le jeu est fabuleux." Zzap Gold Medal
"Ayant été entièrement passionné par le Super Mario Bros. original, je n'exagère pas en disant que je trouve "Giana Sisters" aussi envoûtant." C. & V.G.
Screen shots from Amiga version.
UN DUO DU TONNERRE QUI NE MENAGERA AUCUN EFFORT POUR VOUS RENDRE FOU.
CBM 64/128 – Cassette/Disque
Amstrad – Cassette/Disque
Spectrum 48/128 – Cassette
Spectrum +3 – Disque
Atari ST – Disque
Amiga – Disque
Rainbow Arts